

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 08 de novembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

CAMPANHAS Psíquicas



Escrito por JASON "P.K." LEVINE

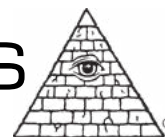
Editado por NIKOLA VRTIS

Ilustrado por DAN SMITH



Um Livro de Referência da e23 para **GURPS®**

STEVE JACKSON GAMES



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3	<i>Desmistificadores.....</i>	<i>16</i>
Livros Recomendados.....	3	<i>Psiquismo Desconhecido.....</i>	<i>17</i>
Histórico de Publicação.....	3	<i>Segredo (Psi).....</i>	<i>18</i>
Sobre o Autor.....	3	<i>Reação Pública.....</i>	<i>18</i>
Sobre o GURPS	3	<i>O Plano Astral.....</i>	<i>19</i>
1. O QUE É PSIQUISMO?.....	4	ESTRUTURAS DE CAMPANHA.....	19
Glossário.....	4	Descoberta.....	19
CRENÇAS PSÍQUICAS.....	4	Apocalipse Iminente.....	20
Psiquismo ao Longo da História.....	4	Aprimoramento.....	20
<i>Psiquismo das Antigas.....</i>	<i>5</i>	Escondido.....	21
Definindo o Psiquismo.....	5	Outros Poderes.....	21
<i>Contatando Espíritos.....</i>	<i>6</i>	Poder.....	22
Temas.....	6	Responsabilidade.....	23
<i>Testes Psíquicos.....</i>	<i>7</i>	<i>Patrocínio.....</i>	<i>23</i>
POTENCIAL PSÍQUICO.....	8	<i>Psiquismo Através dos Mundos.....</i>	<i>24</i>
Latência Universal.....	8	3. DESAFIOS SINGULARES.....	25
Na Carne.....	8	EMULANDO EXTREMOS.....	25
<i>Escolha do Jogador.....</i>	<i>8</i>	Psiquismo Fraco.....	25
<i>Drano Cerebral.....</i>	<i>9</i>	Psiquismo Progressivo.....	26
Uma Mente Focada.....	9	Psiquismo Divinal.....	26
<i>Enxertos Cerebrais.....</i>	<i>9</i>	Calcanhar de Aquiles.....	27
<i>Institutos Psíquicos.....</i>	<i>10</i>	<i>Telepatas e Barreiras Mentais.....</i>	<i>27</i>
Almas Especiais.....	10	CURTOS-CIRCUITOS PSÍQUICOS.....	28
Habilidade Não-Humana.....	10	Saber Demais.....	28
REPRESENTANDO UM PSI.....	11	<i>Qual Futuro?.....</i>	<i>29</i>
Poderes e Habilidades.....	11	Tomando o Controle.....	29
<i>Decisões, e Mais Decisões.....</i>	<i>11</i>	Assassinos Silenciosos.....	30
<i>Opções e o Modificador de Poder.....</i>	<i>12</i>	Agora Você Me Vê.....	30
Perícias Psíquicas.....	12	Bom Como Novo.....	30
CONDIÇÕES INICIAIS.....	13	OBSTÁCULOS E SOLUÇÕES.....	31
Nível de Poder.....	13	Limites Conhecidos.....	31
Amplitude de Habilidades.....	13	Contrameditadas.....	31
<i>Antecedente Incomum (Psiquismo).....</i>	<i>13</i>	<i>Uso Excessivo das Contrameditadas.....</i>	<i>32</i>
Poderes Latentes.....	14	<i>Não Beba a Água.....</i>	<i>33</i>
Grau de Perícia.....	14	Controle de Informação.....	33
2. JOGOS MENTAIS.....	15	Autocontrole.....	34
O MUNDO EM SUA MENTE.....	15	Medo de Detecção.....	34
Frequência.....	15	<i>Deixe o Psi Vencer.....</i>	<i>35</i>
<i>Comum Quando?.....</i>	<i>15</i>	APÊNDICE: FICÇÃO INSPIRADORA.....	36
Conhecimento Público.....	16	ÍNDICE.....	37

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Gerente da e23 ■ STEVEN MARSH
Diagramação ■ PHILL REED e
JUSTIN DE WITT

Editor-Chefe ■ PHILIP REED
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Arte de Produção e Indexação ■ NIKOLA VRTIS
Revisora de Pré-Impressão ■ MONICA STEPHENS

Diretora de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Diretor de Vendas ■ ROSS JEPSON
GURPS FAQ a Cargo de ■
VICKY "MOLOKH" KOLENKO

Testadores: Frederick Brackin, Leonardo Holschuh, Phil Masters, Scott Maykrantz, Elizabeth McCoy, e Matt Riggsby

GURPS, Warehouse 23, e o logo da pirâmide são marcas registradas da Steve Jackson Incorporated. *Pyramid*, *Campanhas Psíquicas*, e23, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Campanhas Psíquicas** é copyright © 2010 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirar apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

INTRODUÇÃO

O psiquismo é um tempero potente que pode dar um toque especial a qualquer gênero. Habilidades psíquicas podem ser usadas em uma ampla gama de campanhas, desde as históricas até as de um futuro distante, desde a mais sombria história de conspiração até o jogo de super-heróis mais exagerado.

Independentemente do cenário subjacente, jogos com psiquismo têm necessidades e problemas comuns. O Mestre deve tomar decisões sobre o que é psiquismo, como funciona e qual a sua finalidade em seu jogo específico. Os jogadores também precisam dessas informações para criar psis que se encaixem (e façam sentido) no cenário. O *GURPS Campanhas Psíquicas* oferece ajuda com essas necessidades, juntamente com ideias de campanha, ajustes para ajudar o psiquismo a modelar a ficção e respostas a perguntas como “Como posso desafiar um grupo que consegue ler mentes e prever o futuro?”

LIVROS RECOMENDADOS

Este livro requer o *GURPS Módulo Básico* para ser usado. Tanto o *GURPS Poderes Psíquicos* quanto o *GURPS Poderes* são recomendados, embora não sejam estritamente necessários. Este livro faz referência às regras e conselhos encontrados em ambos e usa o primeiro como premissa padrão para vários exemplos; para maior clareza, as habilidades do *GURPS Poderes Psíquicos* são sempre expressas em **negrito**. Os leitores também podem achar úteis os psicotrônicos em *GURPS Ultra-Tech* e as sugestões de campanha em *GURPS Supers*.

GURPS Poderes Psíquicos

Para aqueles sem o *GURPS Poderes Psíquicos*, as informações a seguir devem manter os exemplos neste livro claros.

Os poderes do Módulo Básico (págs. MB254–257) foram expandidos para 10: *Alteração de Probabilidade* (usar influência sutil para afetar a probabilidade de as coisas acontecerem); *Antipsi* (defesas e contramedidas contra psiquismo); *Cura*

Psíquica (reparar e prevenir danos ao corpo); *Ergocinese* (controle sobre energia eletromagnética, permitindo o comando de computadores, eletricidade e luz); *PES* (perceber coisas sem usar os sentidos normais); *Projeção Astral* (a habilidade de ver, interagir e visitar o plano astral); *Psicocinese* (afetar a energia cinética); *Telepatia* (contato direto mente a mente); *Teleporte* (deslocamento sem atravessar o espaço entre eles); e *Vampirismo Psíquico* (alimentar-se da energia de outros). Cada poder tem muitas habilidades predefinidas, cada uma das quais exige uma perícia (Habilidades Psíquicas, pág. 12); por exemplo, *Palpites Psíquicos* é uma *habilidade* para PES que permite que um psi faça suposições precisas ao fazer um teste de habilidade na *perícia* *Palpites Psíquicos* (comprada separadamente).

HISTÓRICO DE PUBLICAÇÃO

Embora o *GURPS Campanhas Psíquicas* não incorpore nenhum livro anterior de *GURPS*, alguns dos conselhos de campanha foram influenciados por *GURPS Psiquismo* (para a terceira edição) e *GURPS Poderes*.

SOBRE O AUTOR

O Rev. Jason “PK” Levine é fanático por *GURPS* há quase duas décadas e editor assistente de linha de *GURPS* por uma pequena parte desse tempo. Ele é o autor de *GURPS Dungeon Fantasy 5: Allies* e *GURPS Poderes Psíquicos*, e coautor da série *GURPS Creatures of the Night* e *GURPS Dungeon Fantasy 10: Taverns*. Ele administra um site de fãs de *GURPS* (www.mygurps.com) e mora no norte da Geórgia com sua maravilhosa esposa, alguns gatos e cachorros e centenas de Transformers.

Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida em oferecer total suporte aos jogadores de *GURPS*. Entre em contato conosco pelo e-mail info@sjgames.com. Nosso endereço é SJ Games, Caixa Postal 18957, Austin, TX 78760. Os recursos incluem:

Novos suplementos e aventuras. O *GURPS* continua a crescer — veja as novidades em gurps.sjgames.com.

e23. Nossa divisão de publicações eletrônicas oferece aventuras *GURPS*, materiais de apoio e suporte em formato PDF... cópias digitais dos livros, além de material exclusivo disponível apenas na e23! Basta acessar e23.sjgames.com.

Pyramid (sjgames.com/pyramid). Nossa revista mensal em PDF inclui novas regras e artigos para *GURPS*, além de locais sem sistema, aventuras e muito mais. Procure por cada fascículo na e23!

Internet. Visite-nos na Web em www.sjgames.com para obter erratas, atualizações, perguntas e respostas, e muito

mais. Para discutir *GURPS* com nossa equipe e seus colegas jogadores, visite nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página do *GURPS Poderes Psíquicos* pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/psioniccampaigns.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm bibliografias extensas, e estamos disponibilizando-as online — com links para você comprar os que for do seu interesse! Acesse a página de cada livro e procure o link “Bibliografia”.

Errata: Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Folhas de erratas para os lançamentos de *GURPS* estão disponíveis em sjgames.com/errata/gurps!

As regras e estatísticas neste livro são específicas para o *GURPS Módulo Básico*, Quarta Edição. As referências de página que começam com MB referem-se a esse livro, não a este.

CAPÍTULO UM

O QUE É

PSIQUISMO

“O que é psiquismo?” parece uma pergunta simples, mas as respostas revelam um mundo de possibilidades. O psiquismo pode ser uma habilidade pouco compreendida que surge em

algumas crianças a cada geração, a espinha dorsal de uma sociedade que treina todos os adultos em habilidades psíquicas básicas, a arma de que a humanidade precisa para tomar o controle de seus invasores alienígenas, ou uma série de outros cenários.

Manter todos alinhados antes do início do jogo é crucial em qualquer campanha que envolva poderes psíquicos. Os jogadores não podem decidir o que interpretar até saberem qual é o propósito do psiquismo no jogo e como ele realmente funciona. Ao mesmo tempo, o Mestre não pode realmente avaliar os efeitos do psiquismo em seu mundo (veja o Capítulo 2) até que ele estabeleça os fundamentos do que “psiquismo” realmente significa.

Então a verdadeira questão não é “O que é psiquismo?” mas sim “O que é psiquismo... nesta campanha?”

Glossário

parapsicologia: O estudo do psiquismo e da mediunidade. Originalmente conhecido como pesquisa psíquica.

psi: 1. Abreviação de *psiquismo*. 2. Uma pessoa com habilidades psíquicas.

psi latente: Uma pessoa com uma habilidade psíquica adormecida (veja pág. 14).

psicotrônica: Tecnologia mundana (tipificada por dispositivos eletrônicos e drogas) capaz de interagir com psiquismo de alguma forma. Também conhecida como tecnopsi.

psíquico: Relacionado a poderes mentais ou paranormais. Em *GURPS*, o termo geralmente se refere a indivíduos com habilidades psíquicas (telepatia, telecinese, etc.), podendo ter origem “científica” (do inglês, *psionics*) ou “mística” (do inglês, *psychic*), conforme o cenário.

psiquismo: A classe de habilidades mentais sobrenaturais representadas (em *GURPS*) por vantagens com o modificador de poder Psíquico (-10%).

CRENÇAS PSÍQUICAS

A crença no sobrenatural sempre permeou todos os níveis da sociedade, seja como superstição, crença verdadeira ou apenas fantasias — uma mistura de esperança e crença de que a vida é mais do que aparenta ser. A crença específica em habilidades psíquicas é uma das subdivisões mais comuns disso, com histórias sobre humanos dotados de poderes que remontam aos primórdios da palavra escrita — e ainda vendem bem hoje em dia.

PSIQUISMO AO LONGO DA HISTÓRIA

A época em que um jogo se passa determina muito sobre as atitudes e crenças em relação ao psiquismo. No entanto, mesmo que o Mestre esteja iniciando uma campanha moderna, ele precisa pensar sobre a história — especificamente, sobre há quanto tempo o psiquismo existe. As pessoas acreditam na existência de poderes sobrenaturais pessoais desde os primórdios da humanidade; cabe ao Mestre decidir se essas crenças realmente tiveram fundamento ou se as habilidades psíquicas reais são o resultado de uma mutação recente. Veja *Descoberta* (págs. 19–20) para algumas estruturas de campanha que assumem esta última hipótese.

Crenças Antigas

Histórias de pessoas dotadas de “visão além do alcance” ou “mau-olhado” são tão antigas quanto a própria história. Enquanto eventos inexplicáveis que afetavam o mundo eram atribuídos aos deuses ou espíritos, conhecimento ou habilidades pessoais inexplicáveis eram frequentemente rotulados como “bruxaria” ou “a visão”. Se a pessoa especial tivesse muita sorte, seus dons eram vistos como “sagrados” e, portanto, aceitáveis como obra *indireta* dos deuses.

Fora isso, porém, nenhuma tentativa real foi feita para distinguir entre poder pessoal e poder proveniente de uma fonte externa (*Interno vs. Externo*, pág. 6). Um místico em um jogo ambientado no passado distante pode ser representado tanto por Aptidão Mágica e mágicas quanto por habilidades psíquicas pessoais. A decisão é do Mestre: mágicas permitem que tais aventureiros tenham uma ampla gama de efeitos que tendem a exigir tempo, energia e ritual, enquanto psiquismo geralmente significa menos habilidades, mas mais fáceis de usar e mais confiáveis.

Jogos ambientados nesse passado podem precisar ajustar o modificador de poder psíquico; veja *Psiquismo das Antigas* (pág. 5) para mais informações sobre isso.

Mesmerismo e Magnetismo

Embora a crença da humanidade no misticismo tenha diminuído lentamente à medida que sua compreensão do mundo (e das ciências por trás dele) crescia, nem todos esses fenômenos foram facilmente descartados. Enquanto o mundo lentamente concordava que mágicas chamativas e milagres avassaladores não existiam (ou não existiam *mais*, como muitos diziam), conceitos como “mente sobre a matéria” e “conhecimento intuitivo” eram plausíveis o suficiente para não desafiar a descrença da pessoa comum, mesmo que apoiados apenas por evidências anedóticas ou duvidosas.

A era vitoriana introduziu o mundo ao conceito de “pesquisa psíquica” — a primeira tentativa de distinguir verdadeiramente a habilidade psíquica pessoal de outros fenômenos sobrenaturais. Este foi o nascimento da Perícia Abrangente (Psiquismo), bem como da especialização opcional Psicologia (Parapsicologia). Em geral, pesquisadores psíquicos afirmavam que a mente poderia ser treinada para influenciar o mundo ao seu redor. Crenças específicas, no entanto, variavam consideravelmente. Muitos acreditavam que a mente estava enviando ondas através do “éter” que permeava todas as coisas. Alguns estavam convencidos de que poder psíquico suficiente permitiria a uma pessoa transcender a morte — seja como um fantasma (talvez psis possam comprar a metacaracterística Espírito como uma vantagem potencial; veja págs. MB263 e MB33) ou consertando e reabilitando o corpo original (tratado como Impossível de Matar ou Vida Extra).

A maioria desses pesquisadores concordava que o “magnetismo pessoal” estava diretamente ligado ao poder mental sobre-humano — uma pessoa que pudesse encantar aqueles ao seu redor possuía o tipo de mente capaz de manipular a realidade. Isso não se limitava à telepatia — acreditava-se que se aplicava até mesmo à percepção extrassensorial (PES), psicocinese, etc. Em um jogo ambientado nessa época, o Mestre pode exigir que todos os psis tenham pelo menos Carisma 1 e determinar que nenhum Talento para poder possa ser igual ou superior ao nível do Carisma (por exemplo, você não pode comprar o Talento para PES 3 a menos que primeiro tenha Carisma 4).

Dias Atuais

“Psiquismo” é um termo relativamente moderno, proposto em 1942 pelos pesquisadores psicológicos Bertold Wiesner e Robert Thouless, que acreditavam que feitos como telepatia, clarividência e telecinese eram manifestações da mesma habilidade básica. O conceito foi introduzido ao resto do mundo (como “psionica”) por John Campbell e outros autores de ficção científica, que previram um futuro em que a compreensão da mente permitiria à humanidade desbloquear esse potencial. Inspirados por essa abordagem científica às habilidades paranormais, os “parapsicólogos” (um novo nome para pesquisadores psíquicos) começaram a desenvolver testes para detectar e medir a habilidade psíquica; veja *Testes Psíquicos* (pág. 7) para detalhes. O interesse neste campo aumentou

durante a Guerra Fria, quando se descobriu que a KGB estava pesquisando visão remota e outras habilidades psíquicas. Os Estados Unidos rapidamente seguiram o exemplo em 1978 com o Projeto Stargate, primeiro sob o Comando de Inteligência e Segurança do Exército dos EUA (INSCOM) e, posteriormente, sob a DIA e a CIA.

Psiquismo das Antigas

O modificador de poder de -10% para o psiquismo pressupõe a existência tanto de um poder Antipsi (-5%) quanto de contramedidas científicas para psiquismo, conhecidas como *psicotrônica* (-5%). Enquanto o primeiro pode existir em qualquer cenário psíquico, o segundo só faz sentido em um jogo relativamente moderno (ou futurista). Por isso, jogos com psiquismo no passado podem precisar redefinir o modificador de poder, substituindo a vulnerabilidade à psicotrônica por uma limitação diferente de -5%.

Custa Fadiga, 1 PF, é uma substituição razoável; em vez de psis se preocuparem com raios de neutralização, eles precisam se preocupar em se desgastar por esforço excessivo. Pacto, Voto Menor, também é comum, com psis frequentemente tendo que se abster de algo (como atividade sexual) ou seguir um “caminho” (como o vegetarianismo). Qualquer Efeito Incômodo pode ser adequado, como fazer com que entidades astrais hostis às vezes notem o psi (chance de 6 ou menos toda vez que ele usa psiquismo), ou forçar contorções faciais estranhas que causam -1 de reação em qualquer um que testemunhe o psi trabalhando em seu encanto.

Psicobotânica

Uma alternativa diferente é presumir que o *equivalente* à psicotrônica existe no mundo da campanha, na forma de preparos naturais. Talvez beber uma infusão de sementes de peônia fervidas e folhas de zínia conceda ao usuário Resistência a Psiquismo por um dia. Uma tiara devidamente confeccionada de ouro, âmbar e ferro pode fornecer alguma forma de Escudo Psíquico. Talvez um dardo coberto com seiva de cipó-de-sino e pólen de erva-de-são-leão possa neutralizar temporariamente as habilidades de um psi. Se uma ou mais dessas combinações, ou similares funcionarem, Naturalista (possivelmente junto com Conhecimento das Ervas e Metalurgia) assume o papel de Engenharia (Psicotrônica) no cenário.

Contramedidas também podem existir naturalmente (sem necessidade de preparação). Por exemplo, alguma substância natural — como o pólen ou a fragrância de uma planta, uma gema que ressoe com frequências psíquicas, etc. — pode interferir levemente em todo o uso de psiquismo na área. Em um cenário em que o psiquismo substitui a magia, ou indique sangue feérico, o psi pode ser vulnerável a materiais tradicionais (*GURPS Taumatologia*, pág. 244), como “ferro frio” e sal.

A atitude moderna em relação à psique tende a ser de ceticismo geral. Nenhum médium ou psi *jamaís* passou por um teste independente de suas habilidades, fato alardeado por desmistificadores como James Randi (que ofereceu uma recompensa de 1 milhão de dólares a quem comprovar tais poderes sob rigorosos testes). No entanto, o mundo ainda conta com serviços por telefone para médiuns, e curandeiros pela fé na televisão, e uma minoria significativa de crentes persiste (veja *Sob Suspeita*, págs. 16–17). Embora a ciência moderna tenha respondido a muitas perguntas que antes exigiam que a humanidade acreditasse em forças sobrenaturais para serem explicadas, ela também mostrou ao público que o universo é um lugar muito mais estranho do que se imaginava. O mundo ficou atordado diante da teoria da relatividade (“Peraí, espaço é tempo? E energia é matéria?”) e estava apenas se recuperando quando a física quântica surgiu (“Toda matéria é apenas uma onda de probabilidade? E partículas se teletransportam?”). Para muitas pessoas, a crença na mente sobre a matéria não é mais estranha do que esses ramos aceitos da ciência; até mesmo alguns cientistas são conhecidos por se dedicarem ao estudo da Física (Parafísica)... como um exercício teórico, é claro.

DEFININDO O PSIQUISMO

Apesar das tentativas de adotar uma abordagem científica para a compreensão do psiquismo, ele permanece confundido com outros fenômenos paranormais na mente da maioria das pessoas. Alguns parapsicólogos afirmam que tudo, desde magia até casas mal-assombradas, pode ser explicado como uso controlado ou descontrolado do psiquismo. Outros acreditam que “psi” é apenas outra palavra para magia, útil apenas por sua aparência de respeitabilidade científica. Ler o futuro de uma pessoa é um milagre divino, uma mágica, uma comunicação espiritual, uma capacidade mental elevada ou algo mais — dependendo de quem você perguntar. Em **GURPS**, no entanto, certos aspectos diferenciam o psiquismo de outras forças místicas.

Interno vs. Externo

O uso da magia depende de energia externa (mana), o xamanismo depende das ações de outros seres, e os verdadeiros milagres religiosos exigem a participação ativa de uma divindade. Essas habilidades recorrem a forças externas; se o usuário estiver de alguma forma isolado dessas forças, ele é incapaz de usar seu poder (**GURPS Poderes**, pág. 24). O psiquismo origina-se dentro da mente do psi. Certos poderes (por exemplo, Psicocinese) envolvem energia que sai do psi, a qual pode ser bloqueável, mas a única maneira de impedi-lo de usar suas habilidades é fazer algo *a ele* para suprimi-la. Usar uma habilidade como Neutralizar ou Cancelamento não é “isolar” o psi de nada — é provocar uma mudança fundamental dentro do próprio psi.

Contatando Espíritos

Poderes psíquicos e fantasmas têm sido associados desde que a humanidade começou a acreditar em ambos, mas essa ligação foi reforçada na era vitoriana (*Mesmerismo e Magnetismo*, pág. 5), quando tanto o movimento espiritualista quanto a pesquisa psíquica começaram a se sobrepor significativamente. Muitas pessoas acreditavam que a capacidade de contatar espíritos era a habilidade psíquica essencial, e todas as outras eram derivadas dela. Embora isso comece a se estender ao domínio dos poderes espirituais (**GURPS Poderes**, pág. 27), também pode ser representado por ter **Médium** (PES, -10%), **Canalização** (Projeção Astral, -10%) ou **Comunicação Espiritual** como vantagem pré-requisito para qualquer outro poder psíquico.

Mental vs. Físico

Embora não exista consenso sobre se é uma característica genética ou adquirida (*Potencial Psíquico*, págs. 8–10), todos concordam que o psiquismo vem da mente. Isso pode significar o cérebro, o senso de identidade ou a alma, mas a questão é que o psiquismo é uma busca intelectual. A maioria dos psis fictícios aprimora suas habilidades por meio de treinamento duro, demonstrando maior *finesse* e versatilidade (e, às vezes, puro poder) à medida que desenvolvem mais controle. Habilidades psíquicas em geral refletem isso. Um psi pode prever o futuro ou projetar energia invisível com a mente, mas não pode crescer 3 metros ou disparar um jato d’água pelo dedo. Alguma fisicalidade pode ocorrer, claro, mas a maioria dos adeptos se limita a autocura ou o aprimoramento sutil das próprias habilidades físicas — interpretações típicas do psiquismo podem justificar alguém voando por levitação, mas não por criar asas emplumadas.

Pseudociência vs. Misticismo

Esta é uma divisão recente. Como discutido em *Psiquismo Ao Longo da História* (págs. 4–5), até a era vitoriana, nenhum esforço

foi feito para examinar habilidades mentais sobre-humanas de uma perspectiva científica. Hoje, o psiquismo é geralmente retratado como mais científico do que místico. Embora muitos usos do psiquismo pareçam envolver a criação espontânea de energia, o que é feito *com* essa energia geralmente segue as regras normais da física. Um psicocinético pode derreter um brinquedo de plástico, mas não pode transformá-lo em metal ou conceder-lhe inteligência. Da mesma forma, na maioria dos cenários, a energia exercida por um psi pode frequentemente ser detectada, bloqueada e suprimida por tecnologia especializada conhecida como *psicotrônica* (págs. 32–33). Em um mundo onde o psiquismo é real, até mesmo equipamentos e procedimentos mundanos podem ser capazes de detectá-lo e medi-lo — veja *Testes Psíquicos* (pág. 7).

TEMAS

Às vezes, um charuto é apenas um charuto, mas o psiquismo é frequentemente uma metáfora. O psiquismo pode ser mais interessante e natural em um jogo se o Mestre e os jogadores considerarem o que ele realmente significa. Isso não significa que todos precisem estar em sintonia — não tem problema se o Mestre estiver buscando um tema “*Homo superior*” e um jogador decidir construir seu psi em torno da ideia de “empoderar os impotentes”. Em vez disso, é algo que deve ser abordado desde o início da campanha. Se o Mestre vê o psiquismo como uma maldição, por exemplo, e não deixa isso claro, os jogadores ficarão decepcionados quando todas as suas habilidades brilhantes e divertidas acabarem arruinando a vida de seus aventureiros.

Qualquer lista de temas, é claro, só mostram a ponta do iceberg das possibilidades. O que se segue são apenas algumas das abordagens mais comuns para o poder mental sobrenatural.

Passando por Mudanças

Em muitas abordagens sobre o psiquismo, ele tende a se manifestar quando o sujeito está apenas começando a se tornar um adolescente. De repente, o psi tem que lidar com algo inesperado e sério, sem ter nenhuma experiência nesses assuntos. Há momentos constrangedores em que as habilidades são ativadas de forma incontrolável; surtos de poder ou controle devido a mudanças hormonais; o medo de que todos ao redor do psi estejam olhando enquanto percebem o que está acontecendo; uma tendência a se retrair enquanto tenta entender o que está acontecendo...

A metáfora psiquismo-como-puberdade quase sempre inclui personagens adolescentes, mas não necessariamente.

O tema aqui é de autodescoberta e de uma aceitação gradual tanto das habilidades quanto das responsabilidades — algo que se encaixa bem com psis adultos. Um jogo sobre passar por mudanças geralmente deve começar com o grupo possuindo poderes psíquicos mínimos (*Condições Iniciais*, págs. 13–14), talvez descontrolados, e fazê-los desenvolver e dominar suas habilidades ao longo da campanha. Devem ocorrer tantas oportunidades de piorar as coisas ao usar o psiquismo quanto de consertá-las — para promover responsabilidade e moderação quando necessário. Um personagem construído em torno da ideia de estar passando por mudanças geralmente se sente inseguro e angustiado sobre quando deve confiar em seu psiquismo; isso pode ser representado por desvantagens como Baixa Autoestima, Confuso, Indeciso, e talvez Antecedentes Mundanos. Ele tem um impulso (talvez até uma Obsessão) para aprender mais sobre suas habilidades e desenvolvê-las cuidadosamente.

Empoderando os Impotentes

Todo mundo que já tratou com valentões, inimigos ou qualquer figura de autoridade rude e autoritária já fantasiou em desenvolver algum tipo de superpoder e usá-lo para virar o jogo. O psiquismo

Testes Psíquicos

Se meios psicotrônicos para detectar psis não existirem (ou não estiverem disponíveis), os pesquisadores podem tentar outros métodos para determinar se um sujeito possui uma certa habilidade ou poder psíquico latente (pág. 14). (Se ele possui uma habilidade psíquica *real*, ignore estas regras; o uso bem-sucedido dela demonstra sua existência perfeitamente!)

O pesquisador primeiro realiza um teste demonstrativo básico, como com as Cartas Zener (NT6). Nele, cartas com cinco símbolos diferentes (círculo, cruz, linhas onduladas, quadrado, estrela) são embaralhadas e o sujeito tenta prever qual carta será retirada (para Precognição) ou ler a imagem da carta na mão ou na mente do pesquisador que a segura (para Clarissciência ou Telepatia). Parapsicólogos usam geradores eletrônicos de números aleatórios (NT7) para testar a Alteração de Probabilidade, fazendo com que o sujeito tente influenciar o resultado. Da mesma forma, eles testam a Psicocinese fazendo com que o sujeito tente afetar uma balança, um termômetro, uma tigela de água ou até mesmo grãos de sal.

Para cada teste, o pesquisador deve fazer um teste de Perícia Abrangente (Psiquismo) +4 ou Psicologia para administrar o teste e interpretar os resultados corretamente; em caso de fracasso, o sujeito obtém um resultado negativo, independentemente da verdade. Caso contrário, *se o sujeito estiver cooperando*, ele pode então testar a QI, mais qualquer bônus por Talento para o poder em questão. (*Exceção*: se a habilidade testada normalmente seria coberta por um teste de Per ou Vont, use esse atributo.) Em um sucesso por uma margem de 10+ ou um sucesso decisivo, ele demonstra sua habilidade latente de

forma mensurável. É claro que, se o sujeito não estiver cooperando, o experimento falha — embora, a critério do Mestre, seja possível enganar o sujeito para revelar seus poderes.

Alguns parapsicólogos usam equipamentos médicos, como um EEG (NT7), para mapear os padrões de ondas cerebrais do sujeito durante experimentos. Use as regras acima, mas primeiro o operador faz um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Médicos ou Científicos). Em caso de fracasso, o sujeito obtém automaticamente um resultado negativo. Caso contrário, adicione um terço da margem de sucesso (arredondado para baixo) ao teste do *sujeito* para demonstrar sua habilidade latente.

Um Piro Observado Nunca Ferve

O mundo real está cheio de autoproclamados psis cujas habilidades misteriosamente falham quando testadas. Deixando de lado a explicação mais óbvia, isso pode ser devido ao que foi apelidado de “efeito observador”: o ato de observar afeta o observado. Se a campanha se beneficiaria da incapacidade dos psis de demonstrarem suas habilidades de forma confiável em um teste rigoroso, o Mestre pode decidir que psis ativos “se tornam latentes” quando observados cientificamente; psis não podem usar suas habilidades livremente e devem seguir as regras acima para demonstrá-las. Isso pode ser devido à autoconsciência por parte dos psis ou à evidência de antipsi latente encontrada no pesquisador médio — veja *Antipsi* (págs. 31–32) para mais informações sobre este último.

é o tipo de superpoder que está dentro do limite do crível — especialmente para aqueles que já são inteligentes (ou acham que são).

Isso é pura realização de desejo, com uma questão sobre abuso de poder (você começa a criticar mentalmente todos que já o insultaram?) pairando no ar. Uma campanha de “empoderando os impotentes” provavelmente deveria resolver a parte de enfrentar o valentão logo no início, e depois seguir para o grupo usando suas habilidades para ajudar a defender outros que não conseguem se defender. Um psi criado com esse tema em mente tende a começar como superprotetor (geralmente com Indulgente, Senso do Dever ou um Código de Honra protetor) e propenso a atacar ofensas percebidas (Irritabilidade e, ironicamente, Briguento podem ser comuns). Uma vez que ele consegue controlar suas emoções, ele se encaixa melhor na sociedade, mas ainda pode ter uma atitude, frequentemente representada por uma Intolerância a valentões ou figuras de autoridade.

Homo Superior

Muitas pessoas presumem que, se a humanidade eventualmente evoluir para uma nova espécie, será porque as pessoas aprenderam a controlar suas habilidades psíquicas latentes. Este tema compartilha pontos em comum com os dois anteriores: trata-se de passar por mudanças e conquistar poder pessoal. O que o diferencia é a abordagem: psiquismo não é assustador, perigoso, inexplicável ou a “salvação” de uma vítima. Em vez disso, o psiquismo é um desenvolvimento natural que leva as pessoas normais a um novo nível, onde a única resposta razoável (ou talvez apenas a resposta que elas têm) é se ver como uma espécie separada: *Homo superior*.

Isso não significa que sejam gentis, no entanto. Na verdade, tal jogo pode certamente se desenrolar como uma guerra entre aqueles que apoiam a humanidade e aqueles que acreditam que a humanidade deve ser escravizada, destruída, etc. (Veja os filmes

dos *X-Men* para um exemplo recente, substituindo os “mutantes” por “psis”.) No entanto, com a mesma frequência, a humanidade é a antagonista, enquanto as autoridades tentam perseguir e dissecar qualquer psi que consigam encontrar. Alguém que se considera Homo superior tende à arrogância e ao distanciamento da humanidade. Excesso de Confiança, Fantasia (“Eu não sou nem humano”), Hábito Detestável (Arrogante), e Insensível são comuns; em algumas ficções, o pacote Homo superior vem automaticamente com Circunspeção, Oblívio, ou Pouca Empatia. Se ele ainda respeita os humanos, costuma ser paternalista, mas disposto a se esforçar para “guiá-los”; caso contrário, pode ser completamente sociopata (e intolerante a todos os não psis).

Sua Cabeça Faz Bum!

Às vezes, o psiquismo é puro horror. Enquanto *Carrie*, a *Estranha* apresenta o psiquismo na puberdade, *Scanners – Sua Mente Pode Destruir* é sobre médiuns malvados estourando cabeças como balões. O psiquismo pode ser uma maldição perversa que leva seus usuários à loucura e os torna incrivelmente difíceis de rastrear, combater e derrotar. Se for esse o caso, tais psis são PdMs, a menos que o grupo se incline para atividades macabras.

No entanto, o tema “psiquismo como maldição” pode ser atenuado. Se todo o psiquismo for Incontrolável, todos os poderes de informação vêm com Solavanco, e os psis precisam assumir desvantagens (ou pelo menos limitações de Desvantagem Temporária) como Distúrbio Neurológico, Dor Crônica, Flashbacks, e Vozes Fantasmagóricas... o psiquismo pode ser útil, mas a que custo? Um jogo assim deve se concentrar em situações em que o uso do psiquismo seria útil, mas onde o “custo” de usá-lo pode causar complicações, bem como na necessidade de manter as pessoas à distância para evitar machucá-las (ou ser machucado). Obviamente, esse tipo de jogo atrai menos do que os outros temas apresentados aqui.

Mentes Alienígenas

Em alguns jogos de ficção científica, o psiismo é a maior característica que diferencia alienígenas de humanos. (Na verdade, em muitos casos, é a *única* coisa, junto com talvez um nariz protuberante ou excesso de pelos faciais.) Quando a Raça X pode ler mentes e a Raça Y consegue controlar computadores, isso fornece aos autores — ou ao Mestre — uma maneira rápida de capturar a essência da raça. Ao construir um cenário de ficção científica do zero (nesse caso, **GURPS Viagem**

Eu sei que é difícil aceitar, mas é verdade. Ela não é humana.

– Jim Valenti, **Roswell** S03E14

POTENCIAL PSÍQUICO

O que faz alguém ser um psi? Alguns adeptos dizem que todo ser humano tem o potencial de desenvolver poderosos dons mentais. Algumas histórias focam em famílias psíquicas, com cada membro transmitindo habilidades latentes para a próxima geração. Outras campanhas funcionam bem quando os PdJs são as *únicas* pessoas no planeta que podem aprender habilidades psíquicas.

Isso não significa que os jogadores *ou* seus aventureiros precisem começar o jogo sabendo essa resposta, é claro! Se a fonte do psiismo for um mistério central na campanha, o Mestre deve se sentir à vontade para guardar essa decisão para si mesmo, revelando o mínimo possível ao analisar as histórias de origem (“Você descobriu seus poderes depois de ser atropelado por um carro? Tudo bem, mas observe que você ficou inconsciente por alguns dias antes de se recuperar.”)

É importante distinguir a pergunta “Que tipo de pessoa tem *potencial* para ser um psi?” de “Quão comuns são os verdadeiros psis?”. As duas não estão necessariamente relacionadas. Por exemplo, em uma campanha com latência universal (abaixo), psis podem ser comuns, mas como tão poucas pessoas têm *consciência* do psiismo, apenas um pequeno número possui reais habilidades treinadas. Veja *O Mundo em Sua Mente* (págs. 15–19) para mais ideias.

LATÊNCIA UNIVERSAL

Talvez a decisão mais simples seja dizer que *todos* têm potencial psíquico. O mundo está cheio de psis latentes, o que implica que qualquer um pode desenvolver poderes reais com a motivação ou treinamento adequados. Todos podem ter um nível de Talento (*Poderes Latentes*, pág. 14) ou podem simplesmente ter Latência Fraca (Psíquica) (**GURPS Poderes Psíquicos**, pág. 19), seja como uma qualidade ou uma característica de 0 ponto. Isso não significa *necessariamente* que psis ativos sejam comuns (veja *Frequência*, págs. 15–16), mas se esse não for o caso, o Mestre deve considerar a razão. Um mundo com latência universal não exige muita reflexão sobre antecedentes por parte dos jogadores; qualquer um pode construir um psi, porque qualquer um pode *ser* um psi.

NA CARNE

O psiismo pode ser uma habilidade mental (*Mental vs. Físico*, pág. 6), mas isso não necessariamente anula a fisicalidade da equação. Em um nível fundamental, a capacidade

Espacial é inestimável), o Mestre deve decidir se o psiismo é restrito a certas raças e, em caso afirmativo, se cada raça psíquica tem acesso apenas a certos poderes. O modelo racial para um alienígena psíquico pode até incluir habilidades psíquicas inatas que *todos* os membros da raça possuem.

Alienígenas psis também costumam aparecer em cenários modernos, não relacionados à ficção científica. Geralmente são sobreviventes de quedas, batedores avançados ou algum outro pequeno grupo que está atualmente isolado do resto de sua raça. Essa configuração é necessária; alguns alienígenas na Terra adicionam cor a um jogo moderno, mas *milhares* de alienígenas o transformam em um jogo de ficção científica, mesmo que os jogadores ainda não percebam! Como acima, o Mestre pode incorporar quaisquer características (psíquicas ou não) que desejar em seu modelo racial, embora exista uma longa tradição na ficção de que os alienígenas se pareçam com humanos ou sejam capazes de se disfarçar como tais. Veja *Habilidade Não-Humana* (pág. 10) para mais ideias.

mental é governada pela forma como cada cérebro é construído; danos ou alterações em certas partes do cérebro podem ter efeitos drásticos nos pensamentos, na personalidade e em outras questões “puramente mentais”. Por isso, o corpo de uma pessoa pode precisar ser devidamente “pré-programado” antes que ela tenha a chance de desenvolver poderes.

Escolha do Jogador

Alguns Mestres, particularmente aqueles conduzindo um jogo com poderes abertos (pág. 12), podem não se importar em definir quem tem potencial para psiismo; se um jogador deseja construir um psi, os detalhes do contexto não importam. Se o Mestre não quiser o “mundo de psis latentes” implícito na *Latência Universal* (abaixo), ele pode retirar essa opção e deixar o jogador escolher qualquer uma das *outras* explicações para o porquê de seu aventureiro ser um psi. Por exemplo, um pode ter sido uma cobaia do governo, outro pode vir de uma longa linhagem de telepatas e um terceiro pode ter desenvolvido poderes ao ficar preso em um incêndio.

Genética

Muitas histórias apresentam linhagens psíquicas — famílias inteiras com habilidades latentes ou reais, que transmitem esse potencial psíquico de geração em geração. Em alguns casos, ele pode pular gerações ou ser uma característica realista (em termos genéticos) — ou seja, pode ser recessivo ou dominante, com probabilidade variável de aparecer em qualquer descendente. Algumas famílias podem ter o dom de apenas um poder psíquico; o cruzamento entre linhagens pode ser a única maneira de gerar psis multitalentosos (veja *Amplitude de Habilidades*, págs. 13–14).

Se a campanha apresentar linhagens genéticas de psis, o Mestre pode decidir até onde na árvore genealógica o sangue psíquico pode ser rastreado. Se o potencial de uma família puder ser rastreado até um ancestral, uma aventura investigativa (ou um arco completo da campanha) pode revelar fatos até então desconhecidos sobre a linhagem em questão ou mesmo sobre o psiismo em geral. Para aumentar a intriga, e se *todas* as famílias psíquicas pudessem rastrear seu potencial até um único ancestral *comum*?

A engenharia genética apresenta outra possibilidade: e se uma determinada linhagem de psis fosse criada intencionalmente? Isso se assemelha à *Intervenção* (abaixo), mas exige cientistas dispostos a se envolver em planejamento de longo prazo, possivelmente para criar um suprimento autossustentável de psis. Consulte **GURPS Bio-Tech** para obter detalhes e regras sobre esse tipo de manipulação.

Drano Cerebral

Em **GURPS**, alguns efeitos físicos e traumas mentais podem causar a perda permanente ou temporária de IQ ou de outras características mentais. O psiquismo, sendo uma característica mental, é vulnerável a isso; alguém que fracasse gravemente uma Verificação de Pânico pode perder níveis em uma de suas habilidades psíquicas! Opcionalmente, se o Mestre quiser enfatizar a ligação entre o cérebro físico e as habilidades que ele permite (*Na Carne*, págs. 8–9), pode determinar que qualquer trauma físico que resulte na perda de IQ ou de características mentais *também* faça com que a vítima perca a mesma quantidade de pontos de personalidade em psiquismo. Isso pode ser duro, mas pode garantir que aqueles com habilidades psíquicas valorizem suas cabeças... literalmente.

Intervenção

Talvez o corpo possa ser *adaptado* para trazer o psiquismo à tona? Se for o caso, experimentos com tecido cerebral ou terapia hormonal podem transformar um não-psi em um psi latente (ou real). Este é frequentemente o domínio de médicos secretos do governo e cientistas loucos, embora alguns cenários apresentem grupos benevolentes que simplesmente querem elevar as pessoas ao próximo nível. Isso pode ser misturado com *Genética* (págs. 8–9), com médicos examinando os cérebros dos superdotados e usando esse conhecimento para “aprimorar” outros — ou pode ser a *única* maneira de criar psis na campanha. Este último pode ser o resultado de um coquetel experimental de hormônios e/ou cirurgia. Pode ser permanente ou pode exigir que o psi retorne para tomar drogas regularmente para evitar perder seus poderes. Veja *Enxertos Cerebrais* (abaixo) para outra possibilidade macabra.

Em NTs mais altos, os médicos podem ser capazes de dar aos indivíduos uma “melhoria psíquica” por meio de um nanovírus proteus personalizado (**GURPS Bio-Tech**, pág. 184). Poucos minutos após ser infectado, um humano normal pode se descobrir desenvolvendo estranhos poderes mentais! Esta é uma alternativa intrigante à neurocirurgia tradicional, da perspectiva de um jogo, devido à possibilidade de tal vírus se tornar contagioso: ao se espalhar descontroladamente, ele poderia aumentar drasticamente o número de psis no ambiente em menos de um mês.

Em vez de médicos, o psiquismo pode representar o resultado de interferência *alienígena*! Visitantes extraterrestres podem estar “elevando” à força os abduzidos como parte de um plano de longo prazo. Decidir *qual* é esse plano terá um grande efeito na campanha. Os alienígenas podem estar apenas tentando ajudar, elevando a humanidade ao próximo nível (*Homo Superior*, pág. 7). Isso pode ser um esforço humanitário (sem trocadilhos), uma necessidade de obter um aliado (militar, econômico, etc.) ou uma tentativa de evoluir os humanos o bastante para que não saiam pelo espaço detonando tudo o que encontram. Alternativamente, pode ser um plano ardiloso: junto com seus poderes, os psis são, sem

saber, implantados com Vontade -10 (apenas para resistir ao psiquismo dos Cinzentos, -80%) [-10], e seu Escudo Mental é inútil contra os alienígenas! Com agentes psíquicos espalhados pelo mundo todo, os alienígenas poderiam realizar muita coisa... a menos que *alguém* possa detê-los, é claro.

UMA MENTE FOCADA

Uma crença comum em relação ao psiquismo é que, embora qualquer pessoa possa se tornar um psi *em teoria*, na prática isso exige um estado mental especial. Isso difere da *Latência Universal* (pág. 8), pois a pessoa média *não* é um psi latente e, de fato, não possui nenhuma aptidão psíquica inerente especial. Em vez disso, qualquer pessoa pode passar por algum tipo de *experiência* que modele sua mente no molde certo para habilidades parnormais. O catalisador necessário depende do cenário (exemplos a seguir), embora alguns mundos permitam que *qualquer* um deles atue como um “gatilho” psíquico.

A experiência pode exigir um “teste de gatilho” contra Vontade para despertar poderes psíquicos em vez de acontecer automaticamente; veja *Formas do Despertar* (**GURPS Poderes**, pág. 36) para regras detalhadas. Alternativamente, pode conceder ao sujeito um poder latente (pág. 14) em vez de habilidades reais. Como um meio-termo, um sucesso no teste de gatilho revela um ganho de poderes reais, com um fracasso no teste concedendo poderes latentes.

Choque de Adrenalina

Em momentos de estresse ou trauma extremos, sabe-se que algumas pessoas demonstram habilidades incríveis. Quando uma mãe levanta um carro de cima do filho para salvar sua vida, isso pode ser pura adrenalina carregando seus músculos ou uma psicocinese latente sendo desencadeada. Este é um tema muito comum na ficção e combina bem com *Passando por Mudanças* (pág. 6), onde um evento chocante é o catalisador para que habilidades latentes se transformem em habilidades reais.

Enxertos Cerebrais

Em mundos de NT7+ onde a *Intervenção* (acima) é verdadeira, cientistas desesperados ou insanos podem tentar criar novos psis adicionando tecido cerebral provenientes de indivíduos já *existentes*. O psi doador pode estar morto (caso contrário, este procedimento *o mata*), mas não por danos cerebrais; se falecido, ele deve ter sido colocado em suporte de vida dentro de quatro minutos após a morte. O tecido cerebral do doador é suficiente para (1d/2) enxertos cerebrais, +1 para cada 50 pontos *completos* em habilidades psíquicas, Talento e perícias que ele possuía. (Ou, se o Mestre permitir que o tecido neural clonado funcione, um doador pode fornecer enxertos *infinitos*.)

Este procedimento leva 24 horas e impõe uma penalidade de -15 no NH de Cirurgia no NT7, -10 no NT8 e -5 no NT9+. Use as regras completas de cirurgia do **GURPS Bio-Tech** (págs. 135–139) ou os modificadores mais simples na pág. MB223. Se o teste de Cirurgia falhar, a vítima perde permanentemente um ponto de IQ (1d+1 ponto em uma falha crítica) e não adquire nada psíquico. Em um sucesso normal, o sujeito adquire um nível de Talento para até (1d/2) poderes que o doador possuía; como um psi latente (pág. 14), ele pode aprender habilidades reais. Em um sucesso decisivo, ele *também* ganha uma habilidade psíquica do doador (no nível mínimo possível).

O tecido cerebral não sofre rejeição, mas o sujeito precisa fazer um teste de HT-1 para assimilar o novo tecido cerebral. Em NT 9+, o uso de nanoterapia adiciona um bônus de (NT-8)×2 a este teste. Não há efeito especial em caso de sucesso ou sucesso decisivo. Em caso de fracasso, ele perde permanentemente pontos de IQ iguais à margem de fracasso; em caso de falha crítica, ele morre!

Institutos Psíquicos

Um marco da ficção científica e moderna, o instituto psíquico é composto por algumas dezenas de psis, dedicados a treinar aqueles que precisam. É possível que exista apenas um instituto desse tipo, mas um local para cada 10 a 100 milhões de pessoas é mais comum na maioria dos jogos e obras de ficção, mesmo que sejam apenas filiais de uma única organização. Alguns estabelecem requisitos de entrada — que vão desde crenças religiosas e posição social específicas até “qualquer um disposto a nos dar \$ 1.000” — enquanto outros aceitam qualquer pessoa com potencial psíquico.

Uma vez dentro, o treinamento geralmente ocorre como em uma escola normal; veja *Desenvolvimento Por Meio do Estudo* (pág. MB292). Muitos institutos, no entanto, começam a “fazer uso” de seus alunos depois que eles desenvolvem algumas habilidades. Isso pode variar de algo inofensivo (por

exemplo, ajudar vítimas de um atentado a bomba vestindo camisetas para anunciar a escola) a algo obscuro (por exemplo, invadir escritórios para alterar registros financeiros). O instituto pode se opor abertamente a um instituto (ou facção) rival — alguns cenários estão repletos de escolas concorrentes, cada uma com uma visão diferente.

Em algumas campanhas, esses institutos trabalham abertamente, com anúncios em Classificados e, ocasionalmente, em outdoors. Em outras, são forçados à clandestinidade, exigindo o uso de Contatos e Manha para encontrá-los, onde todos os alunos juram sigilo (e podem até mesmo reforçar isso com uma pequena **Cirurgia Mental**).

Para uma abordagem completa sobre esse assunto (em um cenário de ficção científica), veja **GURPS Traveller: Psionic Institutes**.

Consciência Alterada

Há uma longa tradição no uso de substâncias químicas para alcançar um “estado superior”. O clero védico consumia *soma* para ter visões, xamãs bolivianos inalavam sementes queimadas de cohoba para obter clareza interior, e nativos americanos ingeriam peiote para comungar com espíritos. Na prática, isso costuma ser mais fácil e seguro do que o choque de adrenalina, com resultados semelhantes. Sempre exige um teste de gatilho para extrair algo útil da experiência sem perder a própria consciência.

Treinamento

Em vez de um evento súbito e dramático, o verdadeiro desenvolvimento do psiquismo pode exigir treinamento sério e intenso. (Ou o choque pode revelar poderes latentes, que o treinamento então revela plenamente.) Isso geralmente exige semanas de estudo (ou mais) com testes de Pedagogia bem-sucedidos por parte do instrutor. Em vez de um teste de Vontade para ativar habilidades, os alunos podem ter que fazer testes de IQ para absorver as lições. Em um jogo cinematográfico, as regras em *A Sequência do Treinamento* do **GURPS Artes Marciais** (pág. 147) podem ser adaptadas para acelerar esse processo.

Obviamente, essa escolha exige que o Mestre decida quem pode (e quem de fato) treinar psis. Dois clichês ficcionais comuns são o instituto psíquico (quadro acima) e o velho mestre sábio (ou um pequeno grupo de sábios e velhos monges). Este último geralmente pode ser encontrado em um local remoto, onde ele (ou eles) treina alunos em técnicas básicas antes de enviar os potenciais psis em missões bizarras (“Siga para o norte e me traga a maçã mais alta da primeira árvore que encontrar quando não puder mais ver este templo”). Essas tarefas invariavelmente se mostram cheias de complicações que exigem o uso das habilidades psíquicas dos alunos. Se a campanha for suficientemente longa, pode ser divertido começar nessa situação, passando para o “jogo real” quando o grupo estiver pronto.

ALMAS ESPECIAIS

Se o psiquismo não estiver ligado à carne e ao sangue, e não for formado a partir da mente, resta o esotérico como opção. Pode ser qualquer coisa que o Mestre (ou jogador — veja *Escolha do Jogador*, pág. 8) considere uma explicação plausível para quem pode ser um psi. Talvez não esteja vinculado a nenhuma linhagem familiar específica, mas *qualquer* sétimo filho de um sétimo filho pode aprender psiquismo livremente. Ou qualquer

pessoa cujo berço foi deixado sob um salgueiro-chorão durante a primeira tempestade de sua existência. Ou todos que entram no templo de Amon-Rá oferecendo a cabeça de um sacerdote de Apep. (Ou todos os três, mas esse seria um mundo estranho...)

Ao decidir isso, tenha em mente que, se alguém for capaz de realizar um estudo científico sobre um grande número de psis, a origem das habilidades sobre-humanas eventualmente se tornará de conhecimento público. Se os pais souberem do truque do “salgueiro-chorão e da tempestade”, eles podem efetivamente *escolher* se presentearão seus filhos com habilidades psíquicas. Se ser atingido por um raio tem uma chance em 6 de ativar habilidades latentes, muitas pessoas morrerão eletrocutadas a cada ano. Certifique-se de considerar as ramificações e como isso afetará o mundo do jogo. Esta opção pode ser melhor para campanhas onde os poderes psíquicos são uma bênção ambígua — se metade de todos os psis se transformarem em monstros descontrolados (*Sua Cabeça Faz Bum!*, pág. 7), as pessoas serão menos propensas a correr em direção a tempestades com um para-raios na mão.

*Aqui aguardam o nascimento do
filho. O sétimo, o celestial, o escolhido.*

– Iron Maiden,
“Seventh Son of a Seventh Son”

HABILIDADE NÃO-HUMANA

É possível que humanos *não consigam* se tornar psis — mas outros possam! Em um cenário de ficção científica, isso costuma ser o que diferencia os alienígenas dos humanos. Para mais informações, veja *Mentes Alienígenas* (págs. 7–9).

Isso não exclui personagens psíquicos, é claro. Tematicamente, há pouca diferença entre humanos psíquicos e alienígenas psíquicos — ambos têm habilidades além das de pessoas normais e provavelmente serão vistos com medo e desconfiança. Se os alienígenas por acaso se parecem com humanos (uma abordagem *muito* comum na ficção, apesar de ser assustadoramente improvável) ou podem usar psiquismo ou tecnologia para se disfarçar como tais, todos os conselhos para psis humanos neste livro podem ser aplicados sem mudanças significativas. Caso contrário, os conselhos sobre alienígenas encontrados em **GURPS Viagem Espacial** são inestimáveis para o Mestre.

REPRESENTANDO UM PSI

Embora a maioria dos jogadores queira informações suficientes sobre o mundo do jogo para construir psis que sejam interessantes e ainda assim se encaixem, a primeira pergunta geralmente é “Que poderes legais podemos obter?”. Cabe ao Mestre decidir que tipo de “lista de compras” entregar ao grupo durante a criação do personagem.

*É um distúrbio da natureza que
provoca uma percepção extra-sensorial. A
esta manifestação chamamos de telepatia.*

– Paul Ruth,
Scanners – Sua Mente Pode Destruir

PODERES E HABILIDADES

Em **GURPS**, o psiquismo usa o sistema de *poderes*, conforme definido na pág. MB254 e *amplamente* expandido em **GURPS Poderes**. Além disso, cabe ao Mestre definir o quanto é pré-estabelecido.

Lista Fechada

O **GURPS Poderes Psíquicos** adota a abordagem de “lista fechada”: todos os poderes disponíveis são definidos e o Mestre cria todas as habilidades disponíveis dentro desses poderes com antecedência. Os jogadores recebem a lista e podem comprar qualquer coisa dali, mas não podem criar as suas próprias. Essa abordagem dá mais trabalho (a menos que use o **GURPS Poderes Psíquicos**), mas geralmente dá os melhores resultados para o Mestre e os jogadores. O Mestre não precisa se preocupar com ninguém projetando uma habilidade que *quebre* o jogo, e ele não precisa incluir nada que considere problemático — mesmo uma lista predefinida (como a do **GURPS Poderes Psíquicos**) pode ser reduzida simplesmente excluindo quaisquer “habilidades problemáticas”. Os jogadores não precisam fazer nenhum esforço extra — eles podem escolher da lista, pagar os pontos e construir seus personagens em pouco tempo. No entanto, isso pode não atrair jogadores que se sentem confortáveis o suficiente com **GURPS** para criar suas próprias habilidades e querem a liberdade de fazê-lo.

Habilidades Flexíveis

Este é o método usado tanto pelo **Módulo Básico** quanto pelo **GURPS Poderes**. Todos os poderes disponíveis são definidos antecipadamente pelo Mestre, juntamente com uma lista de vantagens apropriadas para cada um. Qualquer vantagem que precise ter certos modificadores (ou a ausência de modificadores) para fazer sentido com um poder precisa ser anotada — por exemplo, o poder Telepatia pode listar “Atribulação (somente com Baseado em Vontade e Imprecação; não pode causar alterações físicas)” entre suas vantagens disponíveis. Os jogadores então decidem quais poderes desejam e usam as

vantagens listadas para desenvolver as habilidades. Essa abordagem mantém muitas das vantagens da *Lista Fechada* (acima), ao mesmo tempo em que adiciona mais liberdade — mas exige jogadores experientes que entendam bem as vantagens e modificadores (ou que se sintam confortáveis em simplesmente usar a vantagem básica mais um modificador de poder, quando permitido).

Habilidades Abertas

Para uma abordagem ainda mais livre, o Mestre pode pular a definição de habilidades e listar apenas os poderes; os jogadores então criam quaisquer habilidades que considerem adequadas ao poder. Isso exige a definição dos poderes com detalhes suficientes para que os jogadores possam razoavelmente dizer quais habilidades seriam apropriadas. Por exemplo, uma entrada pode dizer: “PES: A habilidade de perceber coisas sem envolver seus cinco sentidos normais. Envolve obter informações do passado ou do futuro, à distância, através de barreiras, etc., mas nada envolvendo a mente de outra pessoa, que é domínio da Telepatia”. Essa abordagem oferece ainda mais liberdade do que as *Habilidades Flexíveis* (acima), mas com resultados semelhantes, desde que o Mestre mantenha o poder de veto. No entanto, exige ainda mais conhecimento do jogador — sem sequer uma lista de vantagens para se basear, jogadores inexperientes podem não perceber quais são suas opções.

No entanto, um Mestre experiente com tempo livre suficiente para se dedicar ao trabalho adicional ainda pode usar essa opção com um grupo misto de jogadores. Contanto que o jogador que não esteja familiarizado com **GURPS** esteja disposto a confiar no Mestre, basta pedir que ele descreva o que deseja que seu aventureiro seja capaz de fazer. O Mestre então “personaliza” a habilidade para ele.

Decisões, e Mais Decisões

Ao usar o **GURPS Poderes Psíquicos** em um jogo, é importante reservar um momento para considerar quais regras e sugestões opcionais usar. Observe que todas as referências de página neste quadro são para o **GURPS Poderes Psíquicos**, não para este livro.

- A *Ergocinese* é dividida em *Ciberpsiquismo*, *Eletrocinese* e *Fotocinese*?
- A *Cura Psíquica* é dividida em *Biocinese* e *Psicometabolismo*?
- Existe *Telepatia Animal*? Se sim, a *Telepatia* normal não funciona em animais; use os custos raciais fornecidos nas pág. 80–81.
- O *Controle dos Sonhos* existe? E se sim, o mundo dos sonhos é um plano separado?
- Você está usando *Regras Opcionais para Incapacitação* (pág. 7)?
- Psis (ou qualquer pessoa) podem usar as novas manobras mentais (pág. 11)?
- A técnica Obstruir (pág. 33) existe e, em caso afirmativo, para quais habilidades? Esteja ciente de que, à medida que Obstruir se torna mais comum, “psi vs. psi” se torna mais prevalente do que “psi vs. antipsi”, o que enfraquece o impacto de enfrentar antipsis.
- O *Controle Telecinético* (pág. 51) existe e, se sim, ele substitui as habilidades separadas da *Telecinese*?
- A *Dialogopsiquia* (pág. 55) existe e, se sim, ela substitui a *Diapsiquia* e/ou a *Catapsiquia*?
- O *Exoteleporte LD* (pág. 66) existe e, se sim, ele substitui o *Exoteleporte* padrão?
- Você está usando *Habilidades como Vantagens* (pág. 73)?
- O jogo será tão exagerado que você permitirá “técnicas supremas” (pág. 76)?

Opções e o Modificador de Poder

O **GURPS Poderes** (págs. 156–174) introduziu uma série de opções para poderes, tanto ampliadoras quanto limitadoras, que o Mestre pode usar para dar um toque especial a um determinado poder. A maneira mais fácil de manter isso equilibrado é incluir aproximadamente um número igual de opções boas e ruins com cada poder. Assim, se o Mestre achar que um psi deva ser capaz de usar a *Combinação de Poderes*, ele pode equilibrar isso com a penalidade de *Feitos Variados*, e assim por diante. **GURPS Poderes** (pág. 178) e **GURPS Poderes Psíquicos** (*Poderes e Opções*, pág. 6) fornecem, cada um, uma lista equilibrada de opções especialmente apropriadas para o psiquismo. Se os benefícios superarem severamente as desvantagens, ou vice-versa, faz sentido ajustar o modificador de poder. Nenhuma regra fixa se aplica a isso; a decisão é do Mestre. Uma diretriz sugerida:

Se houver pelo menos o dobro de benefícios do que desvantagens e pelo menos dois benefícios a mais do que desvantagens, aumente o modificador de poder em +5% (normalmente de -10% a -5%). Se o inverso for verdadeiro, reduza o modificador de poder em -5% (de -10% a -15%). Arranjos extremamente desequilibrados podem justificar uma mudança maior (até $\pm 10\%$), a critério do Mestre.

Exemplo: Joan está conduzindo um jogo em que poderes psíquicos podem exigir esforço adicional, mas podem ser incapacitados, são penalizados por feitos variados e exigem uma perícia especial. Como há pelo menos o dobro de desvantagens do que benefícios, e pelo menos duas desvantagens a mais do que benefícios, Joan reduz o modificador de poder Psíquico para -15% neste jogo.

Poderes Abertos

Para jogos de superpoderes e outros cenários exagerados, o Mestre pode deixar os jogadores inventarem os poderes e habilidades que quiserem. Contanto que um jogador consiga racionalizar (para o Mestre) um conceito como um poder psíquico, ele pode então criar quaisquer habilidades que se encaixem nesse novo poder. Isso geralmente só é apropriado em uma campanha que já permite todas (ou quase todas) as vantagens possíveis — se um herói já podia comprar Forma de Sombras como uma vantagem normal, não há problema em deixá-lo comprá-la como parte de um novo poder Sombracinese.

Ordaz estava parado em silêncio ao meu lado, permitindo que eu fizesse meu exame sem interrupção. Naturalmente, ele não tinha como saber sobre meus poderes psíquicos restritos.

— Larry Niven, *Flatlander*

PERÍCIAS PSÍQUICAS

Psiquismo, mais do que a maioria dos poderes, é frequentemente associado ao treinamento (pág. 10). A ideia de que o verdadeiro poder advém do controle sobre a força interior tem séculos de existência. Por isso, habilidades psíquicas frequentemente possuem perícias associadas — uma perícia Difícil única para cada habilidade, baseada no atributo usado para controlá-la. Consulte *Perícias* (**GURPS Poderes Psíquicos**, pág. 5) ou *Perícias Para Todos* (**GURPS Poderes**, pág. 162) para mais informações sobre essa abordagem. Observe que esse requisito aumenta o custo dessas habilidades e, portanto, deve ser equilibrado, dando ao poder uma opção benéfica de algum tipo — consulte *Opções e o Modificador de Poder* (acima) para mais ideias.

Ao usar perícias psíquicas únicas dessa forma, esteja ciente de que elas interagem mal com a limitação Confiável. Se os jogadores puderem desenvolver suas próprias habilidades, provavelmente escolherão níveis mais altos de Confiável em vez de aumentar o nível de habilidade, já que isso costuma ser mais eficiente em termos de pontos. Por isso, o Mestre pode querer limitar Confiável apenas a compensar penalidades inerentes (por exemplo, a penalidade de -8 para usar Precognição ativamente).

Um meio-termo seria incorporar Confiável 6 ao modificador de poder Psíquico, aumentando o modificador de poder de -10% para +20%. Como as habilidades psíquicas geralmente têm como valor predefinido (atributo de controle)-6, isso permitiria que psis não treinados usassem suas habilidades no nível máximo de atributo, enquanto tornaria psis que investiram pontos na perícia *muito* talentosos!

Uma abordagem diferente, porém relacionada, é focar em perícias *mundanas*, como discutido em *Usando Habilidades com Perícias* (**GURPS Poderes**, págs. 161–163). Em vez de exigir uma perícia específica para cada habilidade, o Mestre e os jogadores podem decidir quais perícias podem ser usadas para aprimorar habilidades e vice-versa. Por exemplo, um tele-pata pode não *precisar* aprender nenhuma perícia para usar Controle da Mente, mas pode investir em altos níveis de habilidade nas perícias Lavagem Cerebral e Hipnotismo para usar a habilidade Controle da Mente de uma forma *melhor*.

Perícias Esotéricas como Psiquismo

Perícias cinematográficas de artes marciais (como Golpe Debilitante, Arte da Invisibilidade e Passos Leves) são geralmente associadas a poderes do chi, se houver. No entanto, é perfeitamente razoável disponibilizá-las para psis, especialmente em uma campanha com viés marcial. O mesmo vale para outras perícias esotéricas, como as perícias de Deslumbrar, Influência Musical, etc. Cabe ao Mestre decidir se permite que poderes psíquicos *substituam* o pré-requisito de Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas, ou se o torna um *adicional*. Observe que essa escolha é mais por questão de sabor do que de equilíbrio de jogo — cada perícia já está balanceada em termos de tempo e circunstâncias necessárias.

Perícias de Imbuir como Psiquismo

Essas perícias, introduzidas em **GURPS Power-Ups 1: Imbuements**, permitem que os guerreiros contornem as regras para (ou transformem completamente) seus ataques com armas. Assim, um jogo com “guerreiros psíquicos” poderia se beneficiar do uso de Imbuir em adição ou *em vez* dos poderes psíquicos normais. Nesse caso, eles deveriam ser alterados de DX/MD para IQ/MD, conforme a natureza mental do psiquismo. Para mais detalhes, cada grupo de poderes poderia governar um conjunto diferente de Perícias de Imbuir. Para uma análise completa dessa abordagem, consulte *Psi-Powered Imbuements* (*Pyramid* n° 3/12, pág. 24).

CONDIÇÕES INICIAIS

Não há nenhuma regra que diga que o Mestre precisa impor restrições ao psiquismo — “compre o que puder pagar” é uma instrução válida em **GURPS**. No entanto, se os heróis devem ser pessoas em primeiro lugar e psis em segundo, pode ser melhor para a campanha impor alguns limites razoáveis.

NÍVEL DE PODER

Ao definir o nível de poder (pág. MB487) inicial para uma partida, pode ser útil para o Mestre separar mentalmente os pontos que ele imagina que as pessoas gastarão em características mundanas dos pontos que ele as vê gastando em psiquismo. Isso ajuda a evitar uma desconexão entre como ele imaginou os PdJs e como os jogadores os criam.

Exemplo: Daniel vai conduzir um jogo de “comandos com psiquismo”, então ele diz aos seus jogadores para construírem personagens com 150 pontos — o suficiente para construir um comando razoavelmente habilidoso. Ele acha que qualquer ponto gasto em psiquismo é um desperdício, em termos de eficácia. Quando o jogo começa, o grupo está cheio de comandos que gastaram cerca de 90 pontos em atributos, perícias, etc., e 60 pontos em psiquismo. Embora os poderes psíquicos se mostrem úteis, os comandos não têm as habilidades e capacidades básicas para passar inteiros pela primeira aventura de Daniel. Deu ruim!

O psiquismo pode substituir *algumas* habilidades ou capacidades ausentes, mas não todas. Em muitos jogos, a melhor abordagem é pensar no psiquismo como um complemento — tratando o grupo como “heróis de X pontos com Y pontos em psiquismo”. Por exemplo, se Daniel esperasse comandos totalmente habilidosos que também tivessem uma pequena quantidade de poderes psíquicos, ele deveria tê-los considerado heróis de 150 pontos com mais 50 pontos para psiquismo, e conduzido um jogo de 200 pontos.

É importante que o Mestre comunique isso aos jogadores quando o jogo começar. Pode ser algo tão casual quanto dizer: “Construa investigadores de 150 pontos e tente gastar cerca de um terço disso em psi”, ou tão restritivo quanto estabelecer limites rígidos de gastos, como “Construa investigadores de 105 pontos com apenas características mundanas e adicione 45 pontos em habilidades psíquicas, Talentos e perícias”.

Saber quanto psiquismo permitir pode ser complicado. Como regra geral, os níveis de poder listados na pág. MB487 se aplicam bem a campanhas psíquicas se você *dividir pela metade* os pontos. Ou seja, gastar de 13 a 25 pontos com psiquismo resulta em um psi “médio”, gastar de 100 a 150 pontos resulta em um psi “fenomenal”, e assim por diante. Portanto, um herói de 150 pontos precisa adicionar cerca de 75 pontos de psiquismo para ser um herói e um psi igualmente heroico. Isso não inclui o custo de qualquer Antecedente Incomum (veja abaixo) exigido pelo Mestre.

AMPLITUDE DE HABILIDADES

Em um jogo focado no desenvolvimento psíquico, pode ser irreal para alguns dos psis começarem com múltiplos poderes e um punhado de habilidades para cada um. Portanto, se for adequado à campanha, o Mestre pode querer impor alguns limites iniciais. Em alguns jogos, especialmente aqueles em que o psiquismo não é o foco, esses limites podem ser impostos ao longo do jogo.

Uma Habilidade

Os psis podem ter apenas uma habilidade psíquica (e apenas um poder, é claro). Isso pode ajudar a evitar que os jogadores se sintam sobrecarregados ao criar um psi, embora alguns possam se irritar com a falta de versatilidade. Como um meio-termo, o Mestre pode permitir que eles comprem habilidades *latentes* (pág. 14) adicionais, a serem desenvolvidas à medida que a campanha avança.

Antecedente Incomum (Psiquismo)

Em um jogo onde poderes psíquicos são incomuns o suficiente para contar como uma surpresa, o Mestre pode exigir que os psis adquiram um Antecedente Incomum (AI). Isso cobre a vantagem “injusta” de ter poderes mentais em um mundo onde a maioria das pessoas não os possui (e normalmente não espera que sejam utilizados). Os passos a seguir podem ser usados para aproximar um AI justo. No entanto, isso é completamente opcional; estas diretrizes existem para *auxiliar* a decisão do Mestre, não para substituí-la.

Após levar em consideração todos os fatores abaixo, se o valor do AI for 0 ou menos, não há necessidade de um AI psíquico neste jogo. Observe que o Mestre pode optar por exigir um AI *separado* para acesso a poderes ou habilidades específicas (por exemplo, além do AI ser o Psiquismo, teleportadores podem precisar de um AI *adicional* de 10 pontos), mas esta é uma decisão específica da campanha.

1. Considere o que o público sabe sobre o psiquismo — veja *Conhecimento Público* (págs. 16–18) para mais informações. Se o psiquismo for completamente desconhecido, o AI base é 30 pontos. Psiquismo suspeito vale 15 pontos; negado vale 5 pontos; e reconhecido vale 0 pontos.

2. Considere quão comum é o psiquismo — veja *Frequência* (págs. 15–16) para detalhes. Muito raro adiciona 10 pontos; raro ou incomum, adiciona 5 pontos; comum adiciona 0 pontos; muito comum *subtrai* 5 pontos; e onipresente *subtrai* 10 pontos.

3. (*Opcional*) Considere quaisquer limites de poder — veja as *Condições Iniciais* (acima) para sugestões. Se os PdJs estiverem limitados a gastar menos de 1/5 de seus pontos em habilidades psíquicas, perícias e Talentos, subtraia 10 pontos.

4. (*Opcional*) Se os personagens iniciais só puderem comprar poderes latentes, subtraia 15 pontos *ou* reduza pela metade o custo final do AI (arredondando para baixo para os 5 pontos mais próximos), o que for menor.

Exemplo: Renato está conduzindo um jogo de ficção científica psíquica em que os psis são negados e raros, e os jogadores gastarão cerca de metade dos pontos de seus personagens em poderes psíquicos. O AI é (5+5), ou 10 pontos.

Exemplo: Tiago está comandando um jogo de psiquismo adolescente, onde psis são completamente desconhecidos e incomuns, e começarão com apenas um nível de Talento (como um poder latente), que custará *bem* menos que 1/5 dos seus pontos. O AI é (30+5-10-15), ou 10 pontos.

Observe que “uma habilidade” não significa necessariamente “uma vantagem”. Muitas habilidades psíquicas são projetadas com múltiplas vantagens, frequentemente combinadas com Interligação. Isso não é um problema se os jogadores estiverem apenas escolhendo a partir de uma lista (*Lista Fechada*, pág. 11). Em um jogo onde os jogadores podem criar suas próprias habilidades, elas devem se limitar a um *conceito* construído a partir de duas ou três vantagens, no máximo.

Em um mundo onde cada psi tem apenas um dom especial (como na saga *Necroscope*), isso pode ser uma regra para o jogo inteiro, em vez de apenas uma condição inicial. Tenha em mente que isso pode levar os psis a tentarem transformar cada situação em uma adequada às suas habilidades específicas (“Como nós três podemos usar **Segurar com TC**, **Retrocognição** e **Golpe Mental** para conseguir esses extratos bancários?”).

Um Poder

Menos restritiva que *Uma Habilidade*, esta opção permite ao psi alguma versatilidade, ao mesmo tempo que estabelece limites. Geralmente, isso ocorre de duas maneiras: ou cada psi deve escolher um poder *diferente* (para dar a cada um o seu próprio nicho), ou todos devem construir a partir do *mesmo* poder (por exemplo, se todos fizerem parte da mesma família ou experimento). Se esta for uma restrição permanente, pode impedir que alguém comece voluntariamente com um poder que tenha poucas habilidades (por exemplo, *Projeção Astral*).

Sem Restrição

Esta é a premissa padrão na maioria dos jogos. Psis podem começar com as habilidades e poderes que quiserem. Sua única restrição é o nível de poder (pág. 13) da campanha. Esta geralmente é a melhor escolha para jogos que não serão focados em desenvolvimento e que não tenham uma necessidade especial de limitar o psiquismo inicial.

Poderes Latentes

Em *GURPS*, o termo “poder psíquico latente” pode significar duas coisas. Mais comumente, refere-se a possuir Talento para um poder psíquico sem possuir habilidades reais. No entanto, também pode se referir à aquisição de uma habilidade psíquica como uma vantagem potencial (pág. MB33), com ou sem Talento para aquele poder. Os dois são equivalentes, pois nenhum pode ser usado de forma significativa, mas ambos servem como “espaços reservados” para aprimorar posteriormente o psiquismo.

Exemplo: João tem Talento para Telepatia 1. Roberto tem Catapsiquia 1, comprado como uma vantagem potencial (pela metade do preço). Michele tem Talento para Telepatia 1 e Catapsiquia 1, comprados normalmente. João e Roberto são telepatas latentes, enquanto Michele é telepata (sem “latente”).

Se os psis não puderem aprender novas habilidades ou poderes ao longo da campanha, *não* há razão para adquirir poderes latentes. O Mestre deve deixar isso claro para evitar que o jogador desperdice pontos.

GRAU DE PERÍCIA

Em muitos aspectos, nível de habilidade é poder quando se trata de habilidades psíquicas — a eficácia do psiquismo depende da margem de sucesso (ou vitória) do usuário. Por isso, o Mestre pode considerar o quão talentosos os psis podem ser.



Talento

Em um jogo que apresente novos psis, ou com foco em desenvolvimento e autoexploração, o Mestre pode querer restringir os aventureiros iniciantes a apenas um nível de Talento (ou nenhum). Se as perícias psíquicas (pág. 12 e seguintes) não estiverem sendo utilizadas, isso significa que os psis iniciais são limitados por seus níveis de atributo, principalmente IQ. Como o Talento é uma parte importante do psiquismo, o Mestre deve deixar claro se os psis terão a oportunidade de aumentar o Talento ao longo do jogo.

Além disso, o Mestre tem a opção de definir os níveis máximos de Talento disponíveis no jogo. Por padrão, um Talento para poder é limitado a quatro níveis. No entanto, esse limite pode ser aumentado para se adequar a um jogo mais cinematográfico. Como regra geral, um limite de seis níveis é razoável para uma campanha com psis extremamente bem treinados.

Cenários que incluem outras forças poderosas (por exemplo, alta tecnologia, superpoderes, etc.) podem justificar até oito níveis, se necessário para manter os psis em equilíbrio. Um jogo completamente exagerado — onde um grupo salva o mundo antes do café da manhã — pode funcionar bem com até 10 níveis!

Em geral, um limite mais alto para Talentos dá aos psis mais motivos para se concentrarem em um ou dois grupos de poder. Alguém com *um* poder pode gastar 30 pontos no Talento para Telepatia 6, ganhando +6 em cada perícia psíquica que conheça; alguém com *três* poderes pode distribuir os mesmos 30 pontos entre o Talento para PES 2, o Talento para Psicocinese 2, e o Talento para Telepatia 2, ganhando apenas +2 de bônus em suas perícias. Se o Mestre deseja incentivar o oposto, ele deve reduzir o limite para Talentos. Remover *completamente* o Talento tem o efeito de eliminar *qualquer* benefício de se concentrar em um único poder, levando os psis a “escolherem” suas habilidades favoritas entre diferentes poderes.

Nível de Habilidade

Perícias psíquicas (pág. 12) são uma maneira fácil de permitir variedade nas habilidades de um psi — um telepata pode ser excelente em controlar mentes, mas competente apenas em lê-las. Por isso, geralmente é melhor não estabelecer nenhuma restrição especial quanto ao nível de habilidade. Uma exceção a isso é para um jogo sobre novos psis aprendendo a controlar e desenvolver seus poderes. Nesse caso, o Mestre pode querer estabelecer um limite *inicial*, limitando as perícias psíquicas a um máximo fixo (por exemplo, nenhum NH superior a 15) ou a um custo relativo (por exemplo, não mais do que 4 pontos gastos).

CAPÍTULO DOIS

JOGOS MENTAIS

Habilidades psíquicas mudam tudo. A inclusão de psis em um cenário, seja como foco ou como um recurso entre muitos, terá um efeito significativo na campanha toda. Mesmo que a existência de psis seja um segredo bem guardado e o mundo *pareça* igual ao mundo real, o simples fato de algumas pessoas poderem usar dons sobrenaturais para atingir seus objetivos terá um enorme impacto nos bastidores. Claro, não *precisa* ser um segredo — psis podem ser qualquer coisa, desde o homem comum até os governantes indiscutíveis do planeta!

Mais do que o mundo muda. Um jogo de “guerra realista de máfia” terá uma aparência e uma sensação muito diferentes de um jogo de “guerra psíquica de máfia”; o Mestre precisa levar isso em consideração, tanto ao projetar o cenário quanto ao criar as aventuras. Com um pouco mais de esforço, o psiquismo pode até ir além de uma campanha, adicionando um elemento temático ao jogo e proporcionando uma nova direção na qual o cenário e os aventureiros podem evoluir.

O MUNDO EM SUA MENTE

Qualquer um que esteja construindo um novo cenário personalizado ou adaptando um existente deve considerar há quanto tempo o psiquismo existe; veja *Psiquismo ao Longo da História* (págs. 4–5) para ideias mais detalhadas. Em alguns mundos, o psiquismo faz parte da natureza da humanidade desde sua evolução, enquanto outros pressupõem uma mutação ou outra mudança que ocorreu no passado recente — ou está acontecendo no início da campanha. De qualquer forma, o Mestre precisa determinar qual efeito o psiquismo teve no contexto do mundo. Ao construir uma história do zero, isso significa levar em conta a influência psíquica ao projetar a cronologia. Ao adaptar um cenário, isso geralmente envolve olhar para eventos passados que alguma faculdade sobre-humana poderia ter prevenido (geralmente a Precognição) e perguntar por que eles aconteceram de qualquer maneira.

Para tomar essas decisões sobre o passado, faz sentido primeiro determinar como as habilidades psíquicas afetam o mundo da campanha no presente. Uma vez que o Mestre saiba o quão comuns são os psis, o quão informado o público é, etc., é mais fácil trabalhar de trás para frente e definir esses fatores para 10 anos atrás, depois 50 anos atrás, depois 100 anos atrás, e assim por diante. A seção a seguir apresenta algumas das considerações mais importantes, com dicas sobre as ramificações de cada uma.

FREQUÊNCIA

Quantos psis reais (em oposição àqueles com habilidades latentes; veja pág. 14) existem no cenário? A raridade dos psis pode ter um efeito significativo no conhecimento público (págs. 16–18) e na reação pública (págs. 18–19); à medida que os psis se tornam mais prevalentes, torna-se mais difícil manter sua existência em segredo.

Ao tomar essa decisão, é importante lembrar que o número de psis não pode exceder o número de pessoas com potencial psíquico (págs. 8–10); geralmente é muito menor.

Muito Raro: Um psi a cada 100.000.000 de pessoas — cerca de 60 psis em todo o mundo, considerando a Terra moderna (mas veja *Comum Quando?*, no quadro).

A maioria das nações não tem psis, e apenas algumas têm mais de um. Manter habilidades paranormais em segredo é fácil em uma escala tão pequena. Se a população for consciente disso, qualquer psi conhecido se torna celebridade instantânea.

Raro: Um psi a cada 3.000.000 de pessoas (cerca de 2.000 psis em todo o mundo). A maioria das nações — mas ainda não todas — tem pelo menos um psi, e algumas têm 100 ou mais. Um estado grande (por exemplo, São Paulo) tem uma dúzia de psis, em média. Esta é uma boa escolha para jogos de conspiração psíquica que envolvem o mundo, com um conjunto de psis pequeno o suficiente para exigir sigilo e cautela, mas grande o suficiente para impedir que alguém conheça automaticamente todos os principais participantes. Se os psis governam o mundo (seja aberta ou secretamente), eles são muito poderosos.

Comum Quando?

Os exemplos em Frequência (acima) usam ilustrações modernas de nações, populações, etc. Isso é feito para ajudar os jogadores a visualizarem mais facilmente os efeitos no mundo. Para qualquer cenário em que existam cidades e metrópoles, as opções são aplicáveis como estão, independentemente da população real. Se o império estelar tem 45 trilhões de súditos e 10 milhões são psis, isso ainda é cerca de um psi para cada três milhões de pessoas, então psis são raros.

Em campanhas muito mais antigas ou pós-apocalípticas, onde vilas e pequenas cidades são a regra, viajar é um processo difícil e/ou meios de comunicação em massa são inexistentes (ou pelo menos não confiáveis), pode ser necessário tornar os psis de 10 a 100 vezes mais comuns do que as opções sugerem. Por exemplo, em uma realidade alternativa onde a tecnologia é a mesma, mas todos vivem em áreas rurais descentralizadas, até mesmo um psi para cada 300.000 pessoas ainda é considerado raro — enquanto em um jogo medieval onde poucas pessoas sequer saem de sua aldeia, “raro” pode significar um psi para cada 30.000 pessoas.

Incomum: Um psi para cada 100.000 pessoas (cerca de 60.000 psis em todo o mundo). Existe pelo menos um psi em cada nação significativa, com até 100 encontrados apenas em cada uma das maiores cidades (por exemplo, São Paulo, Tóquio). Se o psiismo for supostamente um segredo, os psis provavelmente são pelo menos suspeitos (abaixo), já que uma porcentagem significativa de pessoas já teve algum contato com um psi. Com tantos psis, quaisquer facções que se formem não podem englobar todos; mesmo que uma ou duas “guildas psíquicas” dominem, um número significativo de agentes livres sempre estará por perto. Esta é uma boa escolha para jogos “psíquicos secretos” com escopo local, pois é possível haver vários grupos grandes e clandestinos em uma única nação.

Comum: Um psi para cada 3.000 pessoas (cerca de 2 milhões de psis em todo o mundo). Todas as cidades, exceto as menores, têm pelo menos um psi; as grandes cidades têm mais de mil. O governo quase certamente tem conhecimento de habilidades psíquicas (se é que se supõe que sejam secretas) e alguns psis estão em posições-chave, mesmo sem uma conspiração. Quase todo mundo já teve pelo menos uma breve interação com um psi, e histórias sobre habilidades psíquicas são relativamente comuns (sejam como “lendas urbanas” abafadas ou como notícias públicas). Se as pessoas têm conhecimento e medo de psis, linchamentos e espancamentos são comuns em nível local, embora seja improvável que ganhem força nacional.

Muito Comum: Um psi para cada 100 pessoas (cerca de 60 milhões de psis em todo o mundo). Os psis são tão prevalentes quanto gêmeos; quase todo mundo conhece um psi ou conhece alguém que conhece um. Os psis constituem uma parte significativa da força de trabalho, das forças armadas, etc. É quase impossível para os psis evitarem ser reconhecidos, sejam eles conhecidos ou não. Ironicamente, os psis são um grupo grande o suficiente para sofrer perseguição *séria* neste momento, mas não o suficiente para garantir seus próprios direitos.

Onipresente: Os psis representam entre 5% e 100% da população. Na extremidade inferior, eles são essencialmente uma minoria “racial”; na extremidade superior, eles dominam a sociedade. Mesmo que não governem a sociedade, estatisticamente, *muitos* psis ocupam posições de poder. A menos que haja uma conspiração massiva dos telepatas mais poderosos do mundo, a existência de faculdades sobrenaturais não pode ser mantida em segredo neste nível. A reação do público pode variar, mas mesmo que muitas pessoas temam e odeiem psis, há psis demais para que eles se arrisquem a cometer crimes de ódio abertamente.

Além de determinar quantos psis existem, é útil pensar em como eles estão distribuídos pelo mundo; a decisão sobre o potencial psíquico (págs. 8–10) também afeta isso. Por exemplo, estatisticamente falando, cerca de 4% dos psis no mundo são cidadãos dos Estados Unidos. No entanto, se uma mãe grávida pode aumentar as chances de dar à luz um psi tomando drogas psicotrônicas caras e legais, cerca de 30% dos psis do mundo podem ser americanos. Veja **GURPS Supers** (pág. 132) para mais informações sobre isso, incluindo regras detalhadas para modelos de distribuição adicionais.

CONHECIMENTO PÚBLICO

Uma das coisas mais legais sobre psiismo é o quão pouco exige a suspensão da descrença. Com algumas exceções, o psiismo é invisível, indetectável por pessoas normais e frequentemente tem efeitos que poderiam ser considerados coincidência. É *fácil* imaginar que essas habilidades existam e que as pessoas simplesmente não saibam sobre elas. Por isso, a “conspiração psíquica secreta” é um tema muito mais comum nas histórias modernas do que o psiismo abertamente conhecido.

No entanto, quanto mais a era do cenário se distancia da atual, mais próximas as proporções se aproximam da inversão. Histórias de um futuro próximo em geral apresentam a compreensão (e o início da aceitação) do psiismo, enquanto a ficção científica mais distante em geral trata o psiismo como apenas mais uma habilidade que a humanidade — ou, pelo menos, a raça alienígena (pág. 8 e 10) — dominou. Retrocedendo, a fantasia clássica tende a se ater à magia (ou a confundir psiismo e magia), mas as poucas histórias que apresentam pessoas claramente exibindo habilidades psíquicas raramente as mostram escondendo seus dons do resto do mundo.

Em todo caso, o conhecimento público sobre o psiismo pode estar em qualquer nível em *qualquer* jogo e deve ser escolhido para melhor se adequar à campanha.

Sob Suspeita

Nesse cenário, o mundo como um todo concorda que o psiismo não existe. Nenhuma prova conclusiva foi encontrada, e a mídia nunca capturou qualquer uso claro de habilidades sobrenaturais. No entanto, evidências circunstanciais suficientes surgiram para fazer a pessoa média pelo menos *considerar* que tais habilidades podem ser reais, mesmo que nunca admitisse isso publicamente. Cerca de uma em cada dez pessoas acredita sinceramente no psiismo (mesmo que não com esse nome), com cerca de um quarto delas o fazendo aberta e orgulhosamente. Existem redes daqueles que acreditam, juntamente com pequenas equipes de pesquisa mal financiadas empenhadas em provar sua

Desmistificadores

Se o psiismo for *Sob Suspeita* (acima) ou *Negado* (pág. 17), certamente existem desmistificadores — pesquisadores que tentam revelar os charlatões pelo que realmente são. Suas motivações são variadas, mas geralmente se enquadram em uma das três mentalidades a seguir.

O Buscador. Ele acredita que habilidades paranormais podem existir (e pode até ser um parapsicólogo de verdade; veja pág. 5). Ele espera encontrar um psi que possa comprovar suas habilidades em um teste independente. Enquanto isso, ele está comprometido em deter os charlatões que estão se aproveitando dos fracos e mancham o campo da pesquisa psíquica real!

O Cético. Ele tem sérias dúvidas sobre psis e vê a maioria deles como delirantes ou vigaristas. Ele tenta desmascará-los para ajudar a humanidade a superar a necessidade de tais ilusões e se concentrar no desenvolvimento pessoal *real*. Quando confrontado com uma habilidade psíquica demonstrável e repetível, ele buscaria primeiro uma resposta mais crível, mas acabaria por reconhecê-la.

O Negacionista. Ele *sabe* que o psiismo é uma farsa e busca libertar os crentes de sua mentalidade ridícula. Ao se deparar com uma demonstração real de psiismo, ele tenta encontrar qualquer outra justificativa para o resultado (até mesmo “coincidência”). Ele pode exigir mais testes com requisitos cada vez mais rigorosos (“Claro, você acertou sete de 10 cartas, mas consegue acertar *nove* de 10?”) até que o psi acabe falhando em algum.

Em todos os casos, o desmistificador que por acaso é um antipsi é um clichê muito comum — tanto que a maioria dos grupos que encontram um desmistificador PdM esperam por isso.

Psiquismo Desconhecido

Sob Suspeita (págs. 16–17) propõe um mundo que não acredita em psi. No entanto, é possível ir um passo além, para um cenário onde quase ninguém sabe o que é o psiquismo.

Em um mundo assim, menos de uma pessoa em cada 100 entende o conceito de “poderes psíquicos” e menos de uma em cada 1.000 realmente acredita em tais coisas além da simples superstição. É até possível que ninguém ainda tenha criado um termo aceito para o psiquismo — se for o caso, a primeira parte de convencer uma pessoa de que o psiquismo existe é explicar o conceito real a ela! Somente aqueles com Perícia Abrangente (Psiquismo) têm alguma ideia de que o psiquismo se divide em poderes como Psicocinese, Telepatia, etc., e essa perícia é extremamente difícil de se encontrar.

A menos que psis sejam especialmente raros, é provável que isso seja o efeito de algum tipo de conspiração para manter sua existência em segredo. Geralmente, trata-se de um grupo secreto de psis que também buscam o controle e a dominação mundial, ou uma organização semelhante, mas bem-intencionada, sem outro objetivo além

de proteger os seus. Esse tipo de grupo é um excelente Patrono ou Inimigo — ou ambos, se houver várias facções.

Alternativamente, o psiquismo pode ser desconhecido porque o antipsi é *muito* difundido. Se metade da população tiver a qualidade **Cético**, o psiquismo se torna algo quase impossível de fazer na frente dos outros! (Veja *Antipsi*, págs. 31–32, para mais informações sobre isso.)

Gato por Lebre

Embora um mundo no qual o psiquismo é completamente desconhecido possa ser difícil de compreender, ele pode fazer mais sentido quando combinado com outros poderes (como discutido na pág. 21). Se a magia é comum e bem conhecida, embora apenas algumas pessoas possuam habilidades psíquicas, o psiquismo pode ser visto como uma aberração mágica em vez de um poder separado. Psis que podem usar suas habilidades em zonas sem mana podem causar espanto e confusão, embora ainda sejam considerados “magos”.

existência. Charlatões abundam, infelizmente — alguns apenas em busca de atenção; outros buscando enriquecer às custas dos ingênuos. Alguns charlatões podem até ser patrocinados por uma conspiração psíquica, para desacreditar toda a ideia do psiquismo. Se a campanha for moderna, o resultado se parece muito com o mundo real (*Dias Atuais*, pág. 5).

Psis precisam ter um Segredo (pág. 18) e ter cuidado com o uso de suas habilidades. O Mestre pode até proibir poderes flagrantes como Psicocinese e Teleporte por considerá-los inadequados para o cenário! O lado positivo é que psis em um mundo de descrentes podem se safar de muita coisa — por exemplo, quando ninguém acredita em telepatia, as pessoas são muito mais propensas a ignorar a sensação de ter outra pessoa em suas mentes. Ainda assim, existe uma pequena chance de um crente cruzar o caminho deles... alguém que possa reconhecer as ações de um controlador mental ou teleportador! Com o boca a boca espalhando rumores e notícias, é muito provável que psis acabem se encontrando — primeiro em nível local, mas eventualmente formando grupos maiores — e se organizem para sua própria proteção. Grupos psíquicos clandestinos, talvez até institutos psíquicos (pág. 10) completos, podem existir; a frequência (págs. 15–16) do psiquismo determina o quão grandes e numerosos esses grupos são.

Uma variação comum nessa abordagem é “Ninguém tem provas da existência de fenômenos psíquicos... exceto o governo!”. Nesse tipo de campanha, uma força-tarefa supersecreta e de operações secretas não só tem conhecimento da existência de fenômenos psíquicos, como também o estuda ativamente, e não quer que o público saiba para evitar pânico. Na realidade, um segredo tão grande seria quase impossível de esconder por mais de uma ou duas décadas, mas algumas representações fictícias os mostram fazendo isso desde a fundação do governo, séculos atrás. Esse é geralmente o nível máximo de “obscuridade” que um mundo de jogo pode ter, mas para um cenário com ainda menos conhecimento, veja *Psiquismo Desconhecido* (acima).

Negado

Neste contexto, o psiquismo não existe oficialmente. O governo, a polícia, a mídia, etc., todos têm explicações perfeitas para todos os eventos estranhos. Mesmo assim, a pessoa comum tem motivos para suspeitar que existam pessoas com poderes sobrenaturais. Se

psis forem particularmente raros, talvez um deles tenha sido filmado e a explicação do governo simplesmente não soou verdadeira; se não, então pessoas suficientes já viram algum tipo de demonstração psíquica para torná-la uma lenda urbana *muito* comum. Ainda assim, ninguém quer parecer idiota, então, embora algo entre um quarto e metade da população tenha certeza de que *algum* tipo de psiquismo existe (e quase *todo mundo* pelo menos suspeita), as pessoas nunca discutem isso abertamente com ninguém além de amigos muito próximos. Para uma excelente descrição desse estado (embora tratado de “coisas estranhas em geral” e não apenas psiquismo), veja Sunnysdale na série *Buffy, a Caça-Vampiros*.

Aqueles com habilidades sobre-humanas podem precisar de um Segredo (pág. 18), mas é possível agir abertamente, desde que seja discreto ao usar e discutir suas habilidades. Muitas pessoas suspeitam do uso do psiquismo se algo parece “suspeito” — independentemente do psiquismo estar realmente envolvido! Na verdade, a maioria das pessoas *pensa* que sabe mais sobre psiquismo do que realmente sabe; isso geralmente assume a forma de ideias exageradas sobre as capacidades psíquicas. Embora isso permita que um sensitivo blefe com mais eficiência, também significa que seus inimigos podem presumir que ele é uma ameaça muito maior do que realmente é e reagir de acordo (“Ele piscou! Atire nele!”).

Infelizmente, charlatões são tão comuns quanto em *Sob Suspeita* (págs. 16–17), juntamente com um grande número de pessoas delirantes que estão convencidas de que possuem habilidades sobrenaturais. Isso pode dificultar a formação de grupos psíquicos de apoio (ou conspirações), já que é preciso se esforçar para descobrir quem é realmente um psi e quem apenas pensa que é. (É claro que, em um mundo com latência universal — veja pág. 8 — *todos* se qualificam tecnicamente como, no mínimo, um psi fraco.)

O governo, a mídia etc. podem estar tão cientes quanto o resto do mundo, mas até que membros suficientes se reúnam e admitam abertamente suas suspeitas, o grupo *como um todo* permanece oficialmente ignorante. Alternativamente, eles podem estar perfeitamente cientes do que está acontecendo, mas decidiram que reconhecer isso publicamente não seria do interesse do mundo (ou deles próprios). Um recurso literário comum para o governo nessa situação é a existência de um pequeno grupo científico secreto dedicado ao estudo de psis, cujos líderes estão trabalhando ativamente para impedir que o restante do governo torne o assunto público.

Confirmado

O psiquismo existe e todo mundo sabe disso. (Bem, existem alguns descrentes, mas eles são vistos da mesma forma que os terraplanistas.) Ele foi demonstrado para a mídia, e o governo o admitiu abertamente. A parapsicologia (e possivelmente a pesquisa psicotrônica) é um campo científico válido.

A maior decisão envolvida com esta opção é: “Há quanto tempo?”. Um mundo que se conformou com a existência do psiquismo na semana passada é muito diferente de um que sabe sobre o psiquismo há vários séculos. Em geral, quanto mais tempo sabe sobre o psiquismo, mais tranquila é a reação da sociedade em relação a ele.

Ter o psiquismo confirmado abertamente levanta mais questões sobre o mundo. Psicotrônicos existem? Se sim, qual a sua disponibilidade? (Isso pode variar; lojas de tecnologia podem vender uma faixa de cabeça com **Escudo Psíquico 4** pronta para uso, enquanto somente uma ordem executiva presidencial pode garantir uma com nível 12.) A aptidão psíquica é testada? Se sim, em que momento? (A maioria dos países faz isso na escola ou ao atingir a maioridade legal.) Psis são convocados para uma ocupação específica ou proibidos de exercer uma? (Muitos cenários convocam todos os psis para as forças armadas; alguns os proíbem de ocupar cargos políticos.) O Mestre pode considerar a reação do público aos psis (abaixo) ao determinar como eles se encaixam no mundo.

Segredo (Psi)

Dependendo do conhecimento público (págs. 16–18), psis podem ser obrigados a assumir um Segredo. Para determinar o valor dessa desvantagem, decida quais características o psi adquire se as pessoas descobrirem a verdade. Primeiro, considere os efeitos da reação pública (págs. 18–19) e, em seguida, adicione qualquer um dos seguintes, se aplicável.

Dever: Psis podem ser forçados a servir nas forças armadas ou a prestar outros serviços ao seu país. Para uma pessoa escondida, esse Dever é Involuntário.

Inimigos: Se o psiquismo for desconhecido, os cientistas podem sequestrar um psi descoberto para que ele possa ser investigado e usado em experimentos. Isso é Inimigo (grupo Médio; 6 ou menos; Perseguidor) [-10] para a maioria dos psis, ou (9 ou menos) [-20] se os psis também forem especialmente raros.

Perda de Vantagens Sociais: Se ser “revelado” fizer com que o psi perca Status, Riqueza, etc., trate isso como uma desvantagem para esses propósitos.

Some o valor das características; se o resultado for positivo, ou não inferior a -5 pontos, o Segredo é uma peculiaridade. Caso contrário, divida o valor pela metade e arredonde para o valor mais próximo de Segredo (-5, -10, -20 ou -30 pontos).

Exemplo: Em um jogo psíquico moderno, habilidades psíquicas estão sob suspeita (págs. 16–17) e psis são um tanto temidos (pág. 18). Todos os psis conhecidos têm Estigma Social (Cidadão de Segunda Categoria) [-5] e o Inimigo listado acima com 6 ou menos [-10]. Além disso, o cidadão médio tem Riqueza Confortável; ser exposto força uma pessoa a trabalhar em empregos braçais ou do “mercado paralelo”, perdendo essa vantagem [-10]. Isso totaliza -25 pontos. Reduzir -25 pela metade resulta em -12,5, que é o mais próximo de Segredo (Rejeição Grave) [-10].

REAÇÃO PÚBLICA

Cada pessoa terá uma reação diferente ao conhecer alguém com habilidades psíquicas, mas é possível generalizar como o cidadão comum se sentirá. Se o psiquismo for um segredo, a questão é como a maioria das pessoas reagirá ao descobrir a verdade. Se for publicamente conhecido, essa decisão equivale a determinar o status de *qualquer* grupo minoritário (aos olhos da maioria).

Temor

Infelizmente, o medo é uma das reações mais comuns da humanidade a qualquer coisa verdadeiramente *diferente*. Se os psis forem uma minoria, isso pode levar à perseguição — de insultos e desprezo a agressões físicas e linchamentos. Em geral, psis conhecidos em um mundo que os teme têm um Estigma Social. Na maioria das vezes, trata-se de Estigma Social (Minoria), mas pode variar; psis que são apenas ligeiramente temidos podem ter Estigma Social (Cidadão de Segunda Categoria), enquanto aqueles em um mundo que os vê como desumanos podem ter Estigma Social (Monstro). Isso pode ser combinado com uma perda de Status ou Riqueza, se a sociedade tiver um “teto de vidro” que os mantenha “em seu lugar”.

Se os psis não forem uma minoria, ou se a média dos psis for (ou for considerada) poderosa o suficiente para enfrentar sozinho uma multidão inteira de linchadores sem pestanejar, psis conhecidos podem ter níveis de Reconhecimento Social (Temido)! Embora as pessoas possam falar mal do psi depois que ele se for, elas o respeitarão quando estiver presente e evitarão causar problemas por medo de que ele possa confundir seus cérebros ou incendiá-los.

Observe que muitas pessoas têm medo especialmente de telepatas — para alguns, a ideia de serem pegos, terem seu futuro escaneado ou serem teleportados contra a vontade é irritante, mas a ideia de terem seus pensamentos lidos ou (pior ainda) alterados é aterrorizante! Campanhas em que isso é verdade podem usar este novo Estigma Social:

Telepata: Você é conhecidamente um telepata; as pessoas acreditam que você pode ler e controlar mentes, independentemente de suas capacidades reais. Você recebe -1 nas reações de pessoas normais; em alguns jogos, isso inclui até mesmo outros psis (não telepatas). Essa penalidade de reação se torna -2 para qualquer um que tenha motivos para acreditar que você pode usar sua habilidade nele. Se o cenário exigir que todos os psis recebam um Estigma Social ou Reconhecimento Social (Temido), você também pode ter essa característica. -5 pontos.

Aceitação

O mundo pode simplesmente tratar os psis como uma parte normal da sociedade. Isso é mais provável se as habilidades psíquicas tiverem sido abertamente confirmadas (acima) há muito tempo. Nesse cenário, os psis não precisam ter nenhuma característica especial para refletir sua posição social. A maioria das pessoas reage aos psis normalmente, com exceção daqueles que possuem Intolerâncias ou peculiaridades relevantes.

Deferência

Em algumas sociedades (especialmente em futuros utópicos e distópicos), o psiquismo pode ser visto como um sinal de inteligência, implicando que os psis são mais inteligentes ou mais competentes do que a média das pessoas. Isso pode levar a um mundo em que os psis são os líderes naturais. A habilidade psíquica pode ser um pré-requisito para ocupar cargos governamentais, para ser um oficial militar e assim por diante. Se os psis são raros ou muito raros, isso frequentemente se desenvolve em uma forma única de oligarquia; caso contrário, parece mais uma sociedade baseada em classes, com uma divisão clara entre os psis e as “normais”.

Psis em um mundo como este devem comprar Reconhecimento Social (Respeitado). Todos os psis podem ter o mesmo nível de Reconhecimento Social, ou este pode ser baseado em um nível de poder mensurável, perícia ou nos poderes que o psi conhece. Por exemplo, uma sociedade pode valorizar a percepção acima de tudo, exigindo que qualquer pessoa com poder PES tenha

Reconhecimento Social 4; telepatas adquiram Reconhecimento Social 3; aqueles com Projeção Astral ou Cura Psíquica adquiram Reconhecimento Social 2; e todos os outros psis adquiram Reconhecimento Social 1. Além do Reconhecimento Social, os psis podem ter que adquirir algum nível de Hierarquia ou Status; os níveis específicos dependem do cenário.

O Plano Astral

Se houver projeção astral, o plano astral pode ser personalizado para melhor se adequar ao cenário. **GURPS Poderes Psíquicos** (págs. 46–47) aborda o conceito geral e a mecânica de jogo por trás do plano, mas deixa muitos detalhes em aberto para o Mestre.

Em um jogo que gira em torno de um determinado tema ou conceito, o plano distante pode refletir esse conceito. Por exemplo, se o psiquismo for alcançado por meio de implantes cibernéticos e a perda da humanidade for uma questão importante, o plano distante pode aparecer como uma placa de circuito flutuando sobre um sistema circulatório, com os visitantes escolhendo se desejam viajar pelas vias elétricas ou pelos vasos sanguíneos. Povoar o plano com habitantes nativos e grandes “cidades astrais” pode adicionar muita cor ao jogo. Se a viagem ao plano distante for uma parte importante da campanha, o Mestre pode introduzir uma droga psicotrônica que estende ou suspende o limite de tempo para a técnica Na Garupa (ou

mesmo para toda a habilidade **Viagem Astral** do projetor) enquanto estiver visitando *apenas* o plano distante.

O plano próximo raramente muda muito, pois é simplesmente uma “sobreposição” ao mundo físico. No entanto, em um jogo interplanar, onde cada mundo tem seu próprio plano astral, o Mestre deve decidir se eles estão conectados e de que maneira. O **GURPS Mundos Infinitos** pressupõe que o plano astral próximo de cada mundo é único e discreto, mas que é possível viajar de um plano astral *distante* para outro — permitindo que um projetor visite qualquer mundo com tempo e esforço suficientes.

A suposição padrão é que o plano próximo se estende apenas até a atmosfera (ou uma distância equivalente, em um planeta sem ar), restringindo os projetores a um único mundo. A remoção dessa restrição permite que projetores com duração suficiente (e provisões para cuidados de longo prazo de seus corpos inconscientes) explorem outros planetas, possivelmente substituindo sondas espaciais por psis treinados.

ESTRUTURAS DE CAMPANHA

Uma estrutura de campanha é uma descrição simples que compreende o foco, o tema e o enredo geral de uma campanha, como “adolescentes psis tentando encontrar seu lugar no mundo” ou “soldados psis experientes presos entre lutar contra o inimigo e desvendar a corrupção em suas próprias fileiras”. O Mestre pode construir um meta-enredo em torno da estrutura — em que cada arco da história se torna um meio de avançar o enredo geral, e cada aventura é uma maneira de promover o arco da história atual — ou usá-lo como inspiração para criar aventuras independentes.

As seguintes sugestões de estruturas de campanha são focadas em jogos onde o psiquismo desempenha um papel importante. A lista está longe de ser completa! Em particular, se o psiquismo não for uma parte importante do jogo, o Mestre deve criar uma estrutura de campanha que capte adequadamente qual é o foco. Nesse caso, ainda vale a pena considerar o tema (págs. 6–8) do psiquismo no jogo e o que isso significa para os PdJs. Por exemplo, um jogo sobre policiais com habilidades psíquicas menores limpando as ruas locais pode se concentrar em lidar com as gangues e o sistema judiciário; a campanha pode adicionar profundidade ao *também* ter um subfoco na necessidade de esconder suas habilidades do resto da força policial (*Escondido*, págs. 21–22).

DESCOBERTA

A campanha começa quando os heróis descobrem que possuem poderes mentais. O que eles fazem com essas novas e estranhas habilidades e quem pode ajudá-los a descobrir o que está acontecendo? Histórias de exploração psíquica pessoal combinam com *Passando por Mudanças* (pág. 6), mas o conceito se encaixa perfeitamente com a maioria dos temas psíquicos.

Habilidades psíquicas são desconhecidas ou sob suspeita (*Conhecimento Público*, págs. 16–18). Os membros do grupo podem até ser os únicos psis no planeta, se esta for uma mutação recente na raça humana. Caso contrário, eles ainda devem se *sentir* como os únicos psis — pelo menos a princípio. O início de uma campanha de descoberta é de confusão e sensação de ser um pária até que se acostume com essas novas habilidades. Para todas as estruturas seguintes, um nível de poder inicial baixo (pág. 13) geralmente é uma boa ideia; os PdJs ainda não são heróis.

Adolescência

Os psis são crianças (adolescentes ou mais jovens) que começam a desenvolver novos poderes estranhos. No início, suas habilidades são difíceis de controlar e se manifestam em momentos de estresse. Isso pode ocorrer porque os jogadores as compraram com as limitações Incontrolável e Não Confiável, ou o Mestre pode simplesmente tornar um recurso da campanha que as novas habilidades sejam “instintivas” até que o psi as pratique intensamente todos os dias por uma semana (ou mais). Como a maioria das crianças interage com adultos (sejam eles parentes, professores, agentes de segurança, líderes de gangues, guardas da cidade, etc.) diariamente, as primeiras partidas podem envolver as desculpas e os desafios necessários para manter seu segredo em segredo.

Depois disso, a campanha pode seguir em algumas direções diferentes, à medida que os PdJs continuam a desenvolver e controlar suas habilidades. Eles podem querer encontrar alguém que possa lhes ensinar mais sobre suas habilidades psíquicas (*Treinamento*, abaixo); o que pode ser tão simples quanto um bibliotecário simpático que é muito mais do que aparenta ser, ou tão complexo quanto ter que abandonar suas vidas e se infiltrar em outro país. Da mesma

forma, a campanha pode adotar uma abordagem de “crianças investigando coisas estranhas”, inspirando-se em *The Hardy Boys*, *Scooby-Doo*, *The Zack Files* e os primeiros episódios de *Smallville*, enquanto o grupo investiga as bizarrices e crimes locais. Para um gostinho de empoderamento (págs. 6–7), eles podem se tornar “protetores do parquinho”, enfrentando os valentões enquanto tentam resolver problemas maiores (por exemplo, pais abusivos, um irmão mais velho sendo arrastado para uma gangue). O eventual aparecimento de um grande valentão psi é inevitável; a história em quadrinhos *PS238* (especialmente as edições 17–24) pode servir de inspiração para isso.

Apocalipse Iminente

Para uma reviravolta interessante em qualquer jogo, um sensitivo (de preferência um PdJ com alguma forma de Oráculo ou Precognição, mas um PdM amigável e confiável também pode funcionar) pode ter uma visão clara e inconfundível de um apocalipse iminente! Será que o grupo conseguirá evitá-lo antes que o mundo seja consumido?

A parte do “fim do mundo” é sempre clara, mas os detalhes podem variar. A visão pode incluir o método do juízo final (por exemplo, “guerra atômica” ou “uma epidemia de gripe mutante”) para que os psis tenham uma ideia do *que* precisam impedir. Um vislumbre de pessoas ou organizações específicas pode dar ao precog um bom ponto de partida para investigações, embora a premonição possa não ser clara sobre *como* o grupo está envolvido. Uma noção de tempo (ou mesmo uma data exata) pode dar um senso de urgência. No entanto, o Mestre pode ser cuidadoso para não ser *muito* específico, ou ele pode ter que adiar a trama quando esse momento se aproximar.

Alternativamente, o precog pode ter uma perturbadora *falta* de visões. Suponha que ele costumava ter flashes de eventos até quatro anos depois... depois até três... depois dois... eventualmente, torna-se óbvio que tudo após uma certa data é um branco completo! Conversar com outros sensitivos revela que eles estão passando pela mesma coisa. Isso é semelhante à situação acima, mas sem *nenhuma* informação útil, exceto a data; o Mestre deve ser generoso com as primeiras pistas se o grupo decidir investigar. Veja *The Wall* em *GURPS Y2K* para mais sobre esse conceito (e jogos apocalípticos em geral).

Psis da Casa ao Lado

O grupo é formado por algumas pessoas comuns que acabam adquirindo poderes sobre-humanos. Os jogadores não devem construir personagens excessivamente “heroicos” — como enfermeiros, advogados, mecânicos de automóveis, etc., que se descobrem dotados de habilidades sobrenaturais. A decisão mais importante é como isso aconteceu; veja *Potencial Psíquico* (págs. 8–10) para sugestões. Pode ser algo tão simples quanto uma mutação genética ou tão complexo quanto uma abdução alienígena em grupo, exposição a uma substância química ou uma experiência traumática comum.

Assim como a campanha da adolescência (págs. 19–20), o jogo pode seguir alguns caminhos diferentes, incluindo uma busca por mais informações e treinamento. Adultos podem levar a ideia de protetor um pouco mais longe, tornando-se uma espécie de “super-heróis”, usando suas habilidades para Fazer o Bem sempre que possível. Se outros grupos estiverem cientes do que aconteceu, eles podem estar buscando novos psis — laboratórios do governo podem querer examinar abduzidos por alienígenas, a empresa que fabricou o produto químico pode querer descobrir por que isso aconteceu, e assim por diante. Se o referido grupo for poderoso o suficiente para agir abertamente, isso pode direcionar o foco da campanha para a estrutura escondida (págs. 21–22).

Holofote

O mundo toma conhecimento da realidade do psiquismo ao ser apresentado ao grupo! Isso pode acontecer de várias maneiras, dependendo de como o potencial psíquico (págs. 8–10) é determinado no jogo. Se cientistas “criaram” os psis, eles podem realizar uma coletiva de imprensa para comprovar seu trabalho diante do mundo. Se parapsicólogos descobriram as habilidades do grupo, eles podem fazer o mesmo. Abduzidos por alienígenas podem ser devolvidos publicamente, com sua nova capacidade psíquica se manifestando antes que eles aprendam a controlá-la. Alternativamente, o grupo pode ter sido descuidado muitas vezes, e agora os canais de televisão estão exibindo um vídeo do “porta” ergocinético esmagando as leis da física.

Independentemente do método, o grupo tornou-se mundialmente famoso como o símbolo do psiquismo. Se existirem outros psis, eles podem ver isso como uma abertura para se manifestarem, assim como milhares de pessoas que *acham* que são. A reação pública (págs. 18–19) varia muito — leva anos para que uma onda de choque social como essa se estabeleça o suficiente para que haja uma reação típica e homogênea. Normalmente, quanto mais disseminado o potencial psíquico, maior a probabilidade de as pessoas aceitarem a existência do psiquismo.

Para uma abordagem menos drástica, comece um jogo de *Adolescência* (págs. 19–20) ou *Psis da Casa ao Lado* (acima) e, no meio da campanha, faça com que os holofotes se voltem para *outra* pessoa. De repente, o mundo sabe sobre o psiquismo — como isso afeta os PdJs e suas escolhas?

APRIMORAMENTO

Ter habilidades mentais poderosas é útil, mas um verdadeiro mestre da mente aprendeu a controlar e desenvolver essas habilidades. Por isso, muitas campanhas focam no aprimoramento pessoal — do treinamento formal à autorrealização. Este pode ser o único objetivo do jogo, mas também pode funcionar como um subfoco para uma estrutura diferente.

Por exemplo, um grupo de investigadores psíquicos (pág. 23) pode ter se tornado amigo de um sufi local que encontraram em um caso anterior; se eles o encontrarem ocasionalmente como alunos, isso pode justificar uma aventura de treinamento ocasional sem mudar o foco geral da campanha.

Treinamento

Como discutido na pág. 10, a maioria dos treinamentos envolve um mestre sábio (ou um pequeno grupo deles) ou um instituto psíquico maior e mais formal (pág. 10). Ambos são muito diferentes em design e influência mundana, mas muito semelhantes do ponto de vista do enredo. Os aprendizes podem esperar receber tarefas a cumprir; estas raramente são perigosas e, embora possam ser bastante difíceis, o objetivo é sempre algo que os instrutores acreditam que os psis podem realizar. A moralidade pode ser um problema — muitos instrutores da ficção têm um lado sombrio, que os heróis só descobrem à medida que suas missões se tornam cada vez mais questionáveis. Realisticamente, porém, se alguém sabe até onde *não* deve forçar seus alunos, é um grupo de psis altamente treinados! Por isso, o Mestre pode considerar mais adequado atribuir o rótulo de “maligno” a uma organização rival, ou talvez a uma pequena *parte* corrupta do ambiente de treinamento — um único monge ou alguns administradores do instituto que cruzaram o limiar moral.

Jornadas Pessoais

O aprimoramento não precisa envolver instrutores. Muitos relatos sobre habilidades psíquicas são que todos têm um potencial ilimitado em si — as únicas barreiras são aquelas que precisam ser quebradas dentro da própria mente. Uma jornada de aprimoramento pode ser uma viagem espiritual, à medida que os psis resolvem problemas no mundo para se curarem interiormente.

Este tipo de campanha exige muita cooperação entre jogadores e Mestre, é claro. O histórico de cada personagem deve incluir ao menos algumas questões não resolvidas. Estas podem ser pessoais (“Nunca me despedi do meu avô”) ou gerais (“O racismo precisa ser erradicado”); idealmente, haverá uma mistura de ambas. O Mestre pode até querer tratá-las como peculiaridades adicionais, permitindo que os aventureiros passem do limite normal de cinco. À medida que o jogo aborda cada problema, o jogador pode recomprar aquela peculiaridade quando sentir que ela foi devidamente abordada e, então, usar pontos de personagem bônus (pág. MB498) para aprimorar ou adicionar características psíquicas (“Com esse peso tirado dos meus ombros, percebo que posso fazer mais com minha TC do que imaginava!”).

O grupo pode viajar por todo o país, ou até mesmo pelo mundo, conforme oportunidades relevantes surjam. Usando os exemplos acima, o grupo pode encontrar um médium (caso não tenha um) para descobrir que o espírito do avô ainda está ligado à Terra, mas está inquieto demais para falar — uma empresa está construindo uma fábrica no local de sua antiga casa. Da mesma forma, embora ninguém possa erradicar o racismo em todos os lugares, um arco narrativo sobre a união de uma cidade amargamente dividida pode ser suficiente para o psi sentir o fim da história.

ESCONDIDO

Se o psiquismo é um segredo, mesmo alguém sem inimigos precisa se manter discreto. Habilidades flagrantes devem ser reservadas para situações sem testemunhas. Mesmo as sutis devem ser cuidadosamente guardadas — um sensitivo não invasivo ainda pode ser pego se revelar mais conhecimento do que deveria. No entanto, esse “escondido” funciona melhor como parte de outra estrutura; manter as próprias habilidades longe dos olhos do público raramente é suficiente para basear uma campanha inteira.

Um jogo focado em se esconder precisa de um antagonista bem definido *de quem* se esconder. Mesmo um adversário de pequena escala deve ser poderoso o suficiente para que se esconder seja uma opção melhor do que o confronto — um único cientista não é suficiente, mas uma corporação científica inteira (com as vans pretas e os raios neutralizadores necessários) será. Para ser o foco de uma campanha, o Inimigo deve ter um custo base de *pelo menos* -20 pontos. Em uma escala muito maior, todo o governo (-40 pontos) pode estar atrás dos psis — talvez psiquismo seja ilegal se você não o estiver usando em favor da sua nação, ou o grupo seja formado pelos únicos psis de que se tem notícia (ou alienígenas escondidos entre a humanidade) e a atitude patriótica a se tomar é prendê-los para análise detalhada. Nesse caso, espere que mandados de prisão falsos circulem rapidamente, tornando *qualquer* autoridade local um perigo potencial. O grupo deve estar constantemente em movimento, seja indo de cidade em cidade ou fazendo contato com um grupo clandestino para usar esconderijos e casas seguras locais.

Outros Poderes

A maioria dos conselhos neste capítulo pressupõe que o psiquismo é o único tipo de poder no cenário. Caso contrário, o efeito social sobre o psiquismo está interligado ao do(s) outro(s) poder(es). Se existir apenas um segundo poder (por exemplo, psiquismo e chi), a sociedade pode agrupá-los, mas é igualmente provável que os trate de forma diferente: o psiquismo pode ser considerado uma habilidade perigosa e invasiva, enquanto o chi é considerado uma faculdade natural, aprimorada pelo treinamento, algo para se orgulhar. Muitos cenários clássicos de fantasia apresentam magia e psiquismo, e os temas variam de “são basicamente duas maneiras de realizar a mesma coisa” a “uma é uma tradição respeitada e aprendida, enquanto a outra é obra do diabo e mataremos o rosto de qualquer praticante bem conhecido”.

Se vários poderes coexistirem, o cenário começará a se parecer mais com um jogo de superpoderes, onde as pessoas abundam com diferentes habilidades concedidas por diferentes fontes (talvez todas até de origens diferentes). **GURPS Supers** é uma fonte inestimável de conselhos de campanha para o Mestre que comanda um jogo como esse.

Poder vs. Poder

O psiquismo é completamente diferente das outras fontes de poder encontradas em **GURPS**, o que significa que um antipsi não pode usar Neutralizar ou **Cancelamento** em um mago, habilidades psíquicas não são afetadas por Resistente aos Poderes do Chi, e assim por diante. No entanto, os *efeitos* de um poder interagem normalmente. Um Escudo Mental divino protege contra um **Golpe Mental** psíquico, e um mago e um telecinético podem usar Aporte e **Segurar com TC** (respectivamente) para lutar pelo controle de um objeto à distância.

Às vezes, o Mestre pode precisar converter uma habilidade nos termos de outra habilidade — por exemplo, descobrir qual é a BC da mágica Aporte para ter uma aproximação de sua ST efetiva. Em caso de dúvida, estime-a ou simplifique a situação para uma Disputa Rápida entre perícias ou atributos — especialmente se a alternativa for gastar 10 minutos atrasando o tempo de jogo para fazer cálculos detalhados!

Sobrevivência

Se os psis tiverem um Inimigo poderoso em seu encalço, a mera sobrevivência pode ser um objetivo por si só. Grande parte da campanha envolverá responder à última incursão, afastar-se ou escapar dos atacantes e encontrar um lugar seguro para se reagrupar. No entanto, isso pode se tornar rapidamente entediante, por isso deve ser intercalado com outras aventuras. Se o grupo estiver em movimento, uma abordagem clássica, “tipo seriado”, é ter uma ou duas novas aventuras em cada cidade antes que o grupo decida (ou seja forçado a) seguir em frente. Se estiverem entrincheirados como parte de um grupo clandestino local, seus companheiros exilados podem ajudar com uma variedade de problemas, mas também precisam expandir o território e manter o grupo abastecido com suprimentos.

Se o antagonista da campanha for um único grupo — de uma corporação a um braço do governo com “orçamento secreto” — o objetivo geral da campanha provavelmente será descobrir como derrotá-lo. Com o passar do tempo, aventuras proativas com o objetivo de descobrir e atacar os pontos fracos do inimigo devem se tornar uma parte mais frequente da campanha. O jogo geralmente atinge o clímax com a derrota do adversário, após o que a campanha muda para um novo foco ou simplesmente termina. (Este último é especialmente apropriado se o inimigo comum for a única coisa forçando um grupo de PdJs não relacionados a se unir.)

Se o inimigo for todo o governo, ou se o grupo não puder sair do esconderijo porque a sociedade nunca os aceitará, veja adiante.

Mudando o Sistema

Viva a revolução! Se o sentimento negativo em relação ao psi-quismo for profundo, seja social ou legalmente, o grupo não pode esperar simplesmente “derrotar o bandido”. Nesse caso, a mudança fundamental se torna o objetivo de longo prazo. Uma aventura típica funciona de forma muito semelhante à de *Sobrevivência* (pág. 21), mas, à medida que o jogo avança, em vez de encontrar pontos fracos, o grupo deve buscar mudar a percepção coletiva da sociedade. Isso pode envolver persuadir pessoas em posições jurídicas e/ou sociais elevadas, normalmente fazendo favores (leia-se: aventuras) para elas que elas mesmas não podem fazer; além de ações que impressionam muitas pessoas ao mesmo tempo (por exemplo, salvar uma cidade de um grupo de motociclistas aterrorizantes). Aventureiros mais corruptos podem optar por ameaçar ou intimidar aqueles que se manifestam contra o psi-quismo. No entanto, isso tende a sair pela culatra, assim como qualquer tentativa de promover uma mudança duradoura alterando à força a mente das pessoas (o que em dado momento funcionará menos ou será descoberto, e apenas provará que os psis são perigosos).

Campanhas desse tipo apresentam a oportunidade de usar Níveis de Controle (pág. MB506). Por exemplo, a “derrubada do sistema” pode representar uma queda de NC5 (repressivo) para NC2 (livre), em relação ao psi-quismo. O sucesso do grupo durante cada aventura determina o grau de mudança do NC (se houver). Uma abordagem é fazer com que o sucesso em cada arco da história reduza o NC em 1, o que significa três arcos para mudar completamente o sistema. Supondo que cada arco da história compreenda de três a seis aventuras (completadas ao longo de várias sessões cada), isso produzirá resultados em um ritmo satisfatório para a maioria dos grupos. Para um jogo muito mais curto e cinematográfico, cada aventura pode reduzir o NC em 1; isso é completamente inimaginável, mas pode ser uma boa maneira de “passar” por essa parte se a campanha tiver uma data de validade ou se a mudança do sistema for pretendida como um prelúdio para outra estrutura de campanha (como *Política*, adiante).



PODER

De maneira realista, à medida que as pessoas desenvolvem habilidades estranhas e maravilhosas, tendem a aplicá-las inicialmente para ganho pessoal. Isso não precisa ser um sinal negativo da moralidade de um psi — é natural que as pessoas usem seus talentos, experiência e circunstâncias para se manter. No entanto, a questão do certo ou errado ainda paira no ar, já que muitas pessoas consideram o uso de habilidades sobre-humanas como “trapaça” em trabalhos ou atividades que acreditam realizar com trabalho duro. Mesmo uma atividade completamente livre de conotações negativas ainda pode ser vista como um sério desperdício de uma habilidade milagrosa (“Você consegue ver o passado e tudo o que faz com isso é encontrar um tesouro enterrado?”). Certamente, todos os exemplos nesta seção podem ser interpretados como “bons” (ou, pelo menos, como “ninguém saiu prejudicado”).

Crime

Alguns psis decidem que, como as leis da física não se aplicam mais a eles, outras leis também não deveriam. Isso é abuso de poder em sua forma mais flagrante. Mesmo assim, pode ser um jogo divertido, desde que os jogadores possam escolher os crimes. Psis se saem melhor com furtividade e astúcia, o que os leva a adquirir e transportar objetos ou informações de alto valor e bem guardados.

Criminosos organizados, desde gangues de rua até grandes máfias bem relacionadas, recrutarão ativamente psis se souberem de sua existência. Isso pode influenciar os crimes e alvos dos PdJs, já que os PdMs agora têm poder de decisão sobre como as coisas devem acontecer. Aliar-se a um grupo também significa herdar seus inimigos; guerras de gangues e máfias podem ser perigosas, mesmo para aqueles com poderes paranormais! Para a Máfia e famílias criminosas semelhantes, as dicas em *Responsabilidade* (págs. 23–24) e *Patrocínio* (pág. 23) serão úteis, já que a organização atua quase como um empregador.

Para uma abordagem menos moralmente obscura, o grupo pode limitar seus alvos àqueles que realmente merecem. Ladrões podem ir atrás de um rico senhorio de favela, traficantes podem tentar levar à falência empresas que destroem o meio ambiente, e assim por diante. Até mesmo gangues e máfias podem estar do lado da razão — na realidade, há um pequeno número de gangues que genuinamente protegem as ruas sem roubar ou extorquir nada dos moradores locais.

Política

Para uma abordagem um pouco mais respeitável (embora igualmente moralmente turbulenta), o jogo pode girar em torno do mundo da política — uma campanha que se sobrepõe de alguma forma à *Mudando o Sistema* (acima). Isso pode significar que alguns dos psis estão concorrendo a (ou atualmente ocupando) cargos públicos; nesse caso, a campanha provavelmente se concentrará na aquisição de mais poder político ou nos novos aspirantes tentando fazer a diferença corrigindo leis defeituosas. O maior problema será o intenso escrutínio público — mesmo que o psi seja abertamente conhecido, o governo pode ter regras proibindo psis (ou pelo menos telepatas) de ocupar cargos públicos, forçando psis políticos a proteger seu Segredo. Isso pode ser uma bênção — a menos que o uso do psi-quismo seja muito comum e completamente aceito, psis conhecidos no poder estarão ainda mais sob o olhar do microscópio, com oponentes constantemente acusando-os de usar suas habilidades ilegalmente. (Lembre-se de que difamação não exige provas.)

Pode ser mais viável envolver o grupo no mundo da política sem, de fato, concorrer a um cargo. Um grupo de psis pode “patrocinar” um candidato que possa tornar o mundo um lugar melhor para eles. Isso pode significar simplesmente descobrir a verdade por trás de conspirações políticas e encontrar evidências para neutralizar as falsas acusações contra seu candidato... ou chegar ao ponto de desenterrar material de chantagem, divulgar informações falsas em nome de seus inimigos e fazer o que for preciso para que as pessoas votem na pessoa “certa”.

Embora toda campanha possa se beneficiar do Mestre e dos jogadores conversando sobre o que é confortável para todos (um “contrato social”), um jogo político quase exige isso. Todos têm questões polêmicas, e é importante evitá-las ou dedicar um tempo para abordá-las de uma forma que seja confortável para todos os jogadores. Uma maneira de fazer isso é retrabalhar as questões atuais em alegorias. Por exemplo, um debate sobre os efeitos dos testes pré-natais para homossexualidade poderia ser transformado em um sobre testes pré-natais para potencial psíquico.

Fama

Dons mentais facilitam o caminho para os holofotes. Um telepata ou um “porta” dá um mágico de palco impressionante, um fotocinético está sempre bem iluminado no palco e a maioria dos poderes facilita tornar-se um mentalista profissional. A qualidade **Vampiro Social** não torna a fama mais fácil de alcançar, mas a torna mais valiosa! Telepatas com habilidades de *Controle* (**GURPS Poderes Psíquicos**, págs. 57–61) podem frequentemente *forçar* seu caminho para a fama simplesmente fazendo com que um número suficiente de pessoas os ame; uma fama moderada pode rapidamente se transformar em celebridade mundial para a pessoa que consegue envolver a mídia. Na verdade, se o psi for reconhecido, só o fato de ser um usuário poderoso de psiquismo pode ser uma forma de fama.

Um grupo de celebridades (ou uma celebridade e sua comitiva) pode render um jogo interessante, já que o grupo lida com paparazzi, multidões e, ocasionalmente, stalkers — mas, para viabilidade a longo prazo, a campanha pode precisar cruzar com outro conceito. Por exemplo, mesclar *Fama* com *Investigação* (abaixo) pode resultar em uma banda de rock que está “trabalhando disfarçada para o Sistema” — viajando de cidade em cidade, fazendo shows e usando sua imagem para se infiltrar na cena local de drogas e prender chefões do tráfico.

RESPONSABILIDADE

Ao receberem poder, muitos psis o utilizam para o bem, fazendo o que podem para melhorar o mundo. Alguns partem por conta própria, enquanto outros buscam a ajuda de um patrono (ou até mesmo de um Patrono) — geralmente o governo, mas às vezes uma corporação ou organização. A decisão sobre para quem os psis trabalham é importante.

Se for autônomo, o Mestre e os jogadores devem discutir os detalhes financeiros que o jogo envolverá. Embora nenhuma pessoa em sã consciência queira jogar **GURPS Contabilidade**, algumas campanhas se beneficiam da ideia de se o grupo conseguirá evitar fechar o mês no vermelho. Fazer isso pode adicionar um senso de urgência à aventura, além de uma forte tentação de aceitar suborno ou priorizar o dinheiro em detrimento dos princípios. Jogos menos moralmente incertos podem ignorar tudo isso e se concentrar apenas em fazer a coisa certa — se o mundo estiver um pouco melhor no final das contas, o cobrador deve ter coisas melhores para fazer do que bater na porta do herói.

Trabalhar para o governo ou uma organização privada exige que o Mestre desenvolva detalhes sobre o patrono. O grupo provavelmente tem “contatos” que atuam como intermediários — coordenando missões, ouvindo feedbacks e assim por diante — e se tornam membros quase de fato da equipe. Esses contatos precisam de personalidades e motivações, assim como qualquer outra pessoa com quem o grupo tenha contato frequente. Além disso, a própria organização tem seus próprios objetivos; veja *Patrocínio* (quadro) para mais ideias.

Investigação

Talento psíquico e investigação combinam perfeitamente; a lista de habilidades para PES e Telepatia é o maior sonho de qualquer detetive! Por isso, muitos psis voltam seus poderes para a resolução de casos difíceis e incomuns. No entanto, isso tende a envolver mais do que apenas investigação, com o grupo fazendo o que for preciso para *resolver* o problema subjacente também. (“Parece que ela está possuída — vamos embora agora” não é uma grande aventura, afinal.)

Patrocínio

Alguns psis têm uma responsabilidade (abaixo) para com uma empresa ou organização — às vezes simplesmente porque sentem que é aí que podem fazer o bem maior, mas frequentemente há outro motivo. Os cientistas da empresa podem ter criado os psis (ou os ajudado a entender e concretizar suas habilidades), a organização pode ter salvado os psis de uma situação ruim, ou os funcionários podem ser as únicas pessoas que descobriram o segredo dos psis, e este parece ser o melhor meio-termo para manter as coisas assim.

Se for esse o caso, é importante adicionar o máximo de detalhes possível ao patrono. Uma organização é quase um ser vivo; tem um objetivo, necessidades, etc. Embora esses objetivos raramente devam se sobrepor perfeitamente aos do grupo para infundir algum nível de tensão na campanha, o Mestre ainda pode criar muitas aventuras interessantes sem recorrer ao clichê de “a empresa maligna manipulando os psis do bem”.

Outro clichê comum é a empresa que força os psis a trabalhar para ela contra a vontade. Isso geralmente acontece com reféns ou porque os psis precisam de uma substância para manter seus poderes (ou até mesmo para sobreviver). Esta é uma boa história de fundo para psis PdMs simpáticos que o grupo encontra cometendo atos criminosos; um arco narrativo para libertá-los do controle da corporação maligna pode ser gratificante e fornecer novos aliados aos heróis.

Colocar os PdJs sob o domínio de uma organização maligna raramente é agradável — poucos jogadores gostam de se sentir como marionetes. No entanto, se o Mestre planejar as aventuras de forma que a oportunidade de virar o jogo surja rapidamente, essa situação pode se tornar ainda mais satisfatória à medida que o grupo derruba o grande e maligno império corporativo.

Uma equipe investigativa autônoma frequentemente opera como um negócio comercial (a série de televisão *Angel* — *O Caça-Vampiros* é um bom exemplo), mas um grupo autofinanciado de filantropos pode assumir casos apenas porque é a coisa certa a fazer. Se o psiquismo for secreto, os clientes podem ficar sabendo dele através do boca a boca, ou os heróis podem fazer o trabalho pesado, encontrando casos interessantes por meio de notícias estranhas, contatos ou até mesmo PES, e aparecer com uma oferta de ajuda. O reconhecimento aberto do psiquismo oferece mais opções, é claro, incluindo publicidade e sites.

Uma equipe trabalhando para alguém geralmente tem um tipo específico de situação para investigar, ou o cliente pode lidar com o sobrenatural regularmente; uma corporação ou organização não contrataria uma equipe de psis detetives se não precisasse deles. Por exemplo, uma força policial pode ter uma Divisão de Investigações Especiais que investiga alegações de agressão psíquica, agressão telecinética, etc. Uma corporação pode contar com os talentos especiais dos psis para lidar melhor com questões mundanas, como prevenir (ou cometer!) espionagem corporativa ou negociação com informações privilegiadas. Para uma reviravolta interessante nesse cenário, a organização pode não saber que *existe* uma “divisão psi” em suas fileiras! Se uma pessoa com alguma influência (um vice-presidente corporativo, um general do exército, etc.) perceber a utilidade de ter tal grupo, ela pode criar uma recrutando e transferindo indivíduos psíquicos sem que seus supervisores saibam. Isso pode funcionar bem em um jogo de psiquismo secreto, onde o fundador da divisão é uma das poucas pessoas cientes de sua existência.

Veja **GURPS Mistérios** (págs. 97–99) para mais informações sobre investigações psíquicas e cenas de crime.

Psiquismo Através dos Mundos

Ao contrário do nível de mana, que pode variar de mundo para mundo (e até mesmo em regiões dentro de cada mundo), não existe um “nível psíquico” que torne o psiquismo especialmente fácil ou difícil de usar em larga escala. Isso torna o psiquismo um pouco mais confiável do que a magia em um jogo de saltos através de mundos. Embora o Mestre possa ficar tentado a criar “Estática Psíquica Global” para compensar, isso raramente é uma boa ideia — o psiquismo tem suas próprias desvantagens específicas que devem existir (de alguma forma) em cada mundo. Antipsi pode ser um poder ativo em uma pequena parte da população, ou talvez todos tenham apenas a qualidade **Cético** (veja *Antipsi*, págs. 31–32); alternativamente, pode ser uma habilidade natural em muitos *animais*. Da mesma forma, a psicotrônica pode nem sempre existir como uma ciência separada, mas as drogas e a tecnologia de um paralelo estranho podem ter efeitos imprevisíveis sobre o psiquismo. Veja *Psicobotânica* (pág. 5) para uma “solução” semelhante à psicotrônica para mundos de baixa tecnologia.

Psiquismo Infinito

A Infinity tem bastante conhecimento sobre psiquismo (*GURPS Mundos Infinitos*, pág. 22), com uma seção inteira de Paralabs dedicada à psicotrônica e à pesquisa psíquica. A DIATE, em particular, é conhecida por ter pelo menos uma dúzia de psis de diversas habilidades e calibres. Um Patrulheiro psi é extremamente valioso; oficiais do Serviço de Entrada fazem de tudo para conseguir um telepara, sensível ou projetor astral designado para a equipe de contato ou de pesquisa; e os PIs podem encontrar utilidade para *todas* as habilidades psíquicas.

PESpionagem

A defesa nacional assume muitas formas, e o psiquismo se aplica à maioria delas. Todo poder psíquico comum pode ser usado para proteger contra ameaças nacionais e para revelar segredos de outros países ou grupos hostis. Se o governo (ou mesmo uma pequena parte dele) tiver conhecimento do psiquismo, não perderá tempo em recrutar o maior número possível de usuários!

Esta estrutura funciona em qualquer cenário; a situação geopolítica do mundo define o tom do jogo. Se o mundo estiver ativamente em guerra, a campanha sobrepõe-se de alguma forma ao *Militarismo* (adiante) — as missões podem envolver ir atrás das linhas inimigas para obter informações cruciais, usar guerra psicológica para fomentar a revolução e a perturbação, ou entrar em contato com um esquadrão normal para ajudar a proteger ou destruir um alvo. Se o mundo estiver mais ou menos em paz (especialmente em uma situação de “guerra fria”), as missões são mais variadas: roubar segredos de estado, contrabandear desertores, procurar redes de espionagem em território doméstico, e assim por diante. Em um jogo ambientado nos Estados Unidos modernos, os PdJs poderiam atuar como agentes da CIA, trabalhando para minar regimes contrários; do FBI, desmantelando poderosas redes criminosas; do Departamento de Segurança Interna (DHS), identificando e neutralizando células terroristas; da DEA, perseguindo grandes traficantes de drogas; ou de qualquer outra organização governamental com agentes em campo.

Esses eram os pensamentos de Krakovitch ao entrar no que há muito tempo fora um pátio de paralelepípedos — agora uma ampla área de piso revestido de ladrilhos plásticos, dividida em estufas arejadas, pequenos apartamentos e laboratórios — onde os agentes da E-Branch haviam estudado e praticado seus talentos esotéricos em conforto relativo, ou nas condições e ambientes que melhor se adequavam ao seu trabalho.

– Brian Lumley, *Necroscope II: Vamphyri!*

Um “agente psicreto” se beneficia de uma ampla gama de características, mas Agente Cativante, **Fotorrefração**, Noção do Perigo, Patrono, **Recuperação de Dados**, e **Turvação Mental** são especialmente úteis. A maioria tem Dever ou Obsessão e tem pontos gastos nas perícias Armas de Fogo, Furtividade, Operação de Computadores, Perseguição, Armas de Combate Corpo a Corpo para armas ocultáveis, e possivelmente um estilo de arte marcial (veja *GURPS Artes Marciais* para obter detalhes sobre os estilos).

Militarismo

Cada ramo militar tem suas unidades de elite, mas em alguns jogos, essas unidades têm uma “vantagem” especial. Uma campanha de militarismo psíquico é estruturada como um típico jogo militar/de comando. A equipe recebe objetivos, geralmente a serem cumpridos no estilo “entrar, fazer, sair”, com ênfase em velocidade e furtividade. Isso nem sempre significa uniformes e camuflagem facial — mesmo equipes realistas de operações especiais costumam se misturar à população para atingir um objetivo ocasional, e os psis estão muito mais bem equipados para blefar e passar pelos guardas e realizar um trabalho com equipamento mínimo. Embora

os militares psis geralmente trabalhem para um governo, esta campanha pode ser conduzida como um jogo de mercenários, com pouca ou nenhuma mudança necessária.

Em um jogo de alto poder, os psis podem ser tão poderosos que cada um é tão poderoso quanto um esquadrão (ou pelotão... ou companhia!) de soldados comuns, levando a situações em que enviar um ou dois guerreiros psis pode constituir uma “demonstração de força”. Os principais exemplos disso são os Jedi de *Guerra nas Estrelas* (melhor exemplificados em *A Ameaça Fantasma*) e os Lensmen do Dr. Smith, mas não há razão para limitar o clichê à ficção científica. Os campos de batalha de um mundo de baixa tecnologia podem ser governados por cavaleiros psis (especialmente se eles tiverem acesso a perícias cinematográficas de artes marciais e/ou Perícias de Imbuir; veja pág. 12).

Em um jogo moderno de “forças psispeciais”, onde se espera que o grupo seja alvejado regularmente, **Escudo PC**, **Esmagamento TC**, **Projétil TC**, **Recuperação Acelerada**, e **Reflexos em Combate** podem ajudá-los a revidar e permanecer vivos. Um Dever é onipresente, enquanto o estresse pós-traumático pode infligir muitas desvantagens, incluindo Convulsões Pós-combate, Flashbacks, e Pesadelos. As perícias dependem do cenário, com um jogo moderno ou de um futuro próximo provavelmente exigindo Armas de Fogo, Caminhada, Observador Avançado, Projetor de Líquidos, Sobrevivência, Soldado, e Traje de Combate.

CAPÍTULO TRÊS

DESAFIOS SINGULARES

Uma das características que torna o RPG tão gratificante é o seu escopo; em teoria, o grupo pode fazer *qualquer coisa...* incluindo coisas que (propositalmente ou acidentalmente) descarrilem a aventura. Isso é normal e, com a experiência, o Mestre pode aprender a se planejar para isso. Adicionar poderes psíquicos à mistura pode criar um *novo* conjunto de desafios.

Parte do problema são as habilidades singulares nas quais o psiquismo tende a focar — habilidades que são principalmente silenciosas e sutis, permitindo que sejam usadas abertamente em um alvo sem que ninguém na área (ou mesmo o alvo, geralmente!) perceba.

Além disso, alguns grupos de jogadores têm uma visão do psiquismo que não se encaixa perfeitamente com a abordagem do **GURPS**, exigindo alguns ajustes no sistema.

Isso não deve ser interpretado como um aviso contra a introdução de psiquismo no jogo, é claro. Se todas as complicações potenciais fossem removidas do RPG, não haveria jogo algum! Em vez disso, o que se segue é uma “dica” para o Mestre, para garantir que ele não seja pego de surpresa por esses problemas e que esteja pronto com antecedência para lidar com eles quando surgirem.

EMULANDO EXTREMOS

O **GURPS** adota uma abordagem equilibrada quando se trata de psiquismo. Um psi que deseja usar uma habilidade ativa deve realizar um teste de perícia ou atributo para isso. Qualquer alvo afetado pela habilidade recebe um teste de resistência de algum tipo. Mesmo o psi mais habilidoso não terá sucesso 100% das vezes, e mesmo o alvo mais obstinado não resistirá 100% das vezes.

Isso não funciona para todos. A maioria dos jogadores tem um filme, série ou livro favorito que os lembra quando pensam em psiquismo, e essa representação pode retratá-lo como mais fraco ou muito mais poderoso do que a abordagem do **GURPS**. Isso geralmente pode ser simulado ajustando quantos pontos cada um pode gastar em psiquismo (*Nível de Poder*, pág. 13), mas as mudanças mais extremas podem exigir algo diferente.

jogadores considerará o psiquismo, na melhor das hipóteses, um complemento fraco para seus aventureiros. Mais sugestões para limitar as opções podem ser encontradas em **GURPS Poderes** e **GURPS Poderes Psíquicos**.

No entanto, uma interpretação bastante comum na ficção é que o psiquismo é poderoso e útil, mas exige uma quantidade desproporcional de habilidade ou esforço para afetar outra pessoa. Às vezes, isso se refere apenas a tentativas de afetar a mente de uma pessoa, mas também pode se estender a efeitos físicos (por exemplo, **Confundir**, **Exoteleporte**). Nesse caso, a limitação de Facilmente Resistido, abaixo, pode ser aplicada a qualquer habilidade psíquica que permita um teste de resistência.

Facilmente Resistido

-5% por nível

Esta limitação só pode ser aplicada a uma habilidade que afete outro alvo e ofereça um teste de resistência para evitar seus efeitos. Se o seu alvo possuir uma habilidade que resista ao seu uso de psiquismo (**Obscurecer** vs. **PES**, **Resistente a Psiquismo**, etc.), multiplique o bônus de resistência ou penalidade ao NH por (1 + nível da limitação); caso contrário, ele ainda recebe um bônus igual ao seu nível da limitação em qualquer teste para resistir ao seu psiquismo. Seu teste para usar a habilidade não é afetado. O Mestre deve definir o número máximo de níveis; um limite de quatro a seis níveis é recomendado.

Alternativamente, o Mestre pode decidir que essa limitação deve ser aplicada ao custo do Talento. Como isso oferece uma redução menor de pontos, não é tão equilibrado, mas é muito *mais fácil* de implementar, especialmente se usar uma lista pré-definida de habilidades (como o **GURPS Poderes Psíquicos**). Nesse caso, deve ser aplicada a todos os poderes “enfraquecidos” que tenham habilidades resistíveis (por exemplo, todos os poderes principais, exceto **Projeção Astral** e **PES**).

*O que está acontecendo?
Será que eu estou sonhando?
Ter poderes assim!*

– Tetsuo, Akira

PSIQUISMO FRACO

Existem *numerosas* maneiras de enfraquecer o psiquismo. Qualquer uma das limitações sugeridas em *Condições Iniciais* (págs. 13–14) pode ser permanente. Por exemplo, se nenhum psi puder comprar mais de um nível de uma única habilidade e não puder adicionar mais de 1 ponto à perícia, a maioria dos

PSIQUISMO PROGRESSIVO

Psis são frequentemente retratados como tendo apenas uma ou duas habilidades menores em seus anos de formação. Assim que um psi aprende a explorar seus poderes, ele começa a se tornar progressivamente mais forte, revelando novas habilidades e novos níveis de poder a cada mês (ou semana ou *dia*)! Um conceito semelhante é o do vampiro psíquico, que pode usar o **Roubar Poder** e *manter* as habilidades psíquicas mesmo depois que o alvo as recupera.

Represente isso facilmente iniciando os PdJs com um nível de poder baixo (pág. 13) e concedendo um número anormalmente grande de pontos de personagem bônus (pág. MB498) ao final de cada sessão. O Mestre pode permitir que esses pontos sejam gastos livremente ou pode designar uma certa quantia como “apenas psiquismo”. Por exemplo, um jogo pode começar com 75 pontos (com um limite de no máximo 25 gastos em psiquismo), mas conceder recompensas de 10 a 15 pontos de personagem por sessão, com tudo após os primeiros 4 pontos destinado exclusivamente ao psiquismo.

Outra abordagem, geralmente reservada para PdMs, é para o psi que fica progressivamente mais forte à medida que fica progressivamente *mais louco*! (Isso geralmente vem envolto em uma moral sobre como o poder corrompe.) A maneira mais simples de conseguir isso é conceder pontos de personagem bônus *junto com uma nova desvantagem* pela qual o psi recebe o valor total! Por exemplo, adicionar quatro pontos de bônus mais Fanatismo resulta em 19 pontos adicionais em psiquismo.

PSIQUISMO DIVINAL

Mais comumente, os jogadores são influenciados pela representação de psis como seres quase onipotentes. Isso geralmente é simplesmente uma questão de aumentar o nível de poder (pág. 13) para PdJs que usam psiquismo. Se os jogadores receberem alguns milhares de pontos para usar, seus psis serão muito divinais — pelo menos, no que diz respeito aos grupos de poder que eles compram.

Muitos psis fictícios podem ir além. Eles podem reescrever a realidade, manipular alvos de inúmeras maneiras e, de outras maneiras, criar novas habilidades conforme a trama exigir. Para esses psis, a melhor solução é comprar centenas de níveis de Poder Cósmico (Escopo Limitado, Psiquismo, -10%); veja pág. MB63. Isso custa milhares de pontos, mas tal poder divino não deve ser barato — um psi como Akira (do filme homônimo) valeria pelo menos 3.000 pontos.

Psiquismo Irresistível

Além do poder bruto, alguns psis fictícios podem superar outros com facilidade. Esses mestres mentais ignoram qualquer resistência mental com apenas um pensamento, nunca deixam de afetar um alvo e geralmente agem como se os não psis ao seu redor não tivessem vontade ou capacidade de resistir. Isso contraria o **GURPS**, que possui muitas regras para garantir à vítima uma chance de superar ataques psíquicos. A Regra do 16 (pág. MB349) torna a “vitória automática sobre a resistência” impossível — mesmo contra um psi de 4.000 pontos com níveis de habilidade de perícia na faixa de 30+. Para contornar isso, o Mestre pode permitir a seguinte ampliação *opcional*.



Cósmico (Sem Regra do 16)

+50%

Sua habilidade sobrenatural ignora a Regra do 16. Ao fazer uma Disputa Rápida contra um alvo, você sempre pode usar seu NH total (modificado). Se você for altamente habilidoso, isso pode tornar a resistência quase impossível!

O alvo sempre pode tentar resistir, mesmo que sua resistência efetiva seja inferior a 3 (devido a penalidades de altos níveis de Atribuição, ataques anteriores, etc.). Nesse caso, apenas um resultado de 3-4 é bem-sucedido; trate isso como sucesso por 0, *não* como resistência automática! Se sua margem de sucesso for 1 ou melhor, você ainda supera a resistência dele.

Habilidades com este aprimoramento permitem que um psi altamente habilidoso atinja todos os alvos, exceto os mais extraordinários. Se isso for permitido no jogo, qualquer um que pretenda ter uma chance contra tal “superpsi” deve ser construído com HT e Vontade extremamente altos ou vários níveis de habilidade da perícia Força Mental.

Diferentemente da opção *Facilmente Resistido* (pág. 25), esta versão de Cósmico *nunca* pode ser aplicada ao Talento — sempre adicione-a às habilidades que ele afeta.

Psiquismo Infalível

As vezes, o psiquismo é descrito como algo não mais difícil que caminhar. Psis podem ler mentes e se teleportar de um lugar para outro sem esforço específico ou chance de falha. Embora isso possa fazer com que o psiquismo pareça banal e comum, algumas campanhas podem exigir essa mudança. O aprimoramento Cósmico (Não exige teste) (**GURPS Poderes**, pág. 101) cobre isso; para simplificar, ele pode ser combinado com o modificador de poder Psíquico, aumentando-o de -10% para +90%.

Até mesmo habilidades resistidas podem ter esta versão de Cósmico. No entanto, ao usá-las, o psi ainda deve fazer um teste do atributo (ou da perícia) controlador para determinar sua margem de sucesso na Disputa Rápida. Se ele fracassar no teste, a habilidade ainda funciona, mas considere sua margem de sucesso como 0.

CALCANHAR DE AQUILES

Psis com poderes divinos podem ser — francamente — *entediados*. Quando ninguém consegue atraparlar o psi, fica difícil para o Mestre criar aventuras desafiadoras e divertidas. Uma maneira de amenizar isso é adicionar uma fraqueza na forma de uma desvantagem ou limitação. Isso pode ser algo com justificativa no jogo (por exemplo, algo incorporado ao psi por seus criadores), mas, na maioria das vezes, é apenas um conceito de metajogo adicionado para manter o personagem interessante.

Desvantagens apropriadas são aquelas que limitam os “alvos” do psi ou fornecem a outros uma maneira de influenciar indiretamente as ações e escolhas da pessoa. Isso inclui Aversão (de algo que emite ondas de energia detectáveis), Código de Honra, Compulsão (por exemplo, psis criados por meio de treinamento virtual podem ter o Compulsão por Jogos de Videogame limitado a jogos que lembram sua “infância”), Dependência (em

geral uma droga psicotrônica rara), Dependentes, Fanatismo, Fobias, Honestidade, Manutenção, Obsessão, Pacifismo (uma variante comum é a Não-Violência Total, mas apenas para uma classe grande, -60%, ou pequena, -80% das pessoas), Segredo (embora chantagem raramente seja divertida!), Senso do Dever, Suscetível (frequentemente a uma substância química ou droga específica) ou Voto.

Para limitações, Acesso costuma ser a melhor opção. No entanto, em vez de aplicar o mesmo Acesso a tudo, considere usá-lo para *dividir* as escolhas do psi. Adicionar “Não contra mulheres” à metade das habilidades ofensivas do psi e “Não contra homens” à outra metade pode limitar suas opções o suficiente para manter as coisas interessantes sem tirar seu status “divinal”. Outras limitações apropriadas incluem Custa Fadiga ou Uso Limitado (ambos forçam o psi a racionar suas habilidades), Gatilho, Inconstante, e Requer Preparo ou Requer Recarga (para forçar “tempo de inatividade”).

Telepatas e Barreiras Mentais

Uma versão mais específica de “psi irresistível” é a do telepata vivendo em um mundo onde a pessoa comum transmite seus pensamentos (em voz alta) sem perceber. O pobre psi precisa manter suas *próprias* barreiras mentais ativas para evitar ouvir tudo e acabar sobrecarregado.

Isso pode ser representado pela habilidade Leitura da Mente ou **Catapsiquia**, com a ampliação Reflexiva (+40%) e a limitação Incontrolável (-10%). Reflexiva transforma a habilidade em passiva. O Mestre deve fazer um único teste contra a perícia do telepata (aplicando a Regra dos 16) cada vez que encontrar um novo grupo de pessoas. Se falhar, ele não captará nenhum pensamento; caso contrário, observe a margem de sucesso. Como PdMs vivenciam pensamentos particularmente intensos, faça um teste de Vontade para eles. Se a margem de sucesso deles for *menor* que a do telepata, ele capta um fragmento mental.

Normalmente, Incontrolável não causaria nenhum constrangimento ou inconveniência especial quando aplicado à Leitura da Mente; a menos que alguém detecte o psi, é uma habilidade muito discreta. Para fazer a limitação valer a pena, quando o psi perde o controle, ele começa a ler *todos* ao seu redor, experimentando os efeitos de Supersensitivo (pág. MB157). Se ele já tiver Supersensitivo, dobre o alcance e as penalidades.

Projetores Constantes

Se o cenário exigir telepatas que consigam captar *tudo* o que acontece ao seu redor — em outras palavras, os alvos não devem ser capazes de resistir — aplique também as sugestões para *Psiquismo Irresistível* (pág. 26) e peça ao telepata para adquirir um Talento ou perícia com NH muito alto. Uma margem média de sucesso em torno de 20 (o que sugere um NH na faixa de 30) é impossível para qualquer pessoa normal igualar.

Alternativamente, o mundo da campanha poderia simplesmente refletir a verdade — que a pessoa comum não consegue controlar seus pensamentos. Para refletir isso, a desvantagem Fácil de Decifrar, com o novo aprimoramento Somente Psíquico (adiante), pode ser considerada parte do “modelo humano padrão”; suponha que todo PdM o possua, a menos que especificamente pago para se livrar dela. Isso muda a ênfase de um talento particular do

psi para uma falha geral em humanidade. Esteja ciente das implicações ao fazer essa mudança; ela “rebaixa” ainda mais a pessoa comum em relação aos psis!

Com essa mudança, o Mestre deve decidir quem pode recomprar a desvantagem Fácil de Decifrar; qualquer um que se esforce pode fazê-lo, apenas psis ou apenas telepatas? Algum desses grupos exige um Antecedente Incomum? É possível, por exemplo, ter uma campanha onde telepatas podem (e de fato *devem*) recomprá-la, enquanto psis não telepáticos podem fazê-lo pagando um Antecedente Incomum de 5 pontos, e pessoas normais ficam presas a ele.

Fácil de Decifrar

veja pág. MB139

Se todos começarem com essa característica, ela não deve ser contabilizada em nenhum limite de desvantagem; em essência, recomprá-la é como comprar uma vantagem de 10 ou 20 pontos! Alternativamente, essa poderia ser uma característica racial geneticamente modificada em qualquer espécie criada por psis como servos ou subordinados.

Ampliações Especiais

Psíquico: Além dos seus “sinais” físicos, você projeta seus pensamentos descontroladamente. Seus testes de resistência contra mágicas ou habilidades que leem seus pensamentos ou emoções sofrem um redutor de -8. Além disso, se estiver vivenciando um alto nível de emoção ou estresse, você deve fazer um teste de Vontade (14 ou mais sempre fracassa) para evitar projetar seus pensamentos e sentimentos tão alto que sejam captados automaticamente por todos os leitores de mentes próximos! Suponha que qualquer telepata possa “ouvir” tais pensamentos em um raio de NH×3 metros, ou (IQ + Talento)×3 metros se não estiver usando perícias psíquicas. Você não pode aprender as perícias Força Mental ou Bloqueio Mental, nem ter a vantagem Escudo Mental. +100%.

Somente Psíquico: Como no Psíquico, mas você apenas projeta seus pensamentos; sua linguagem corporal não é mais fácil de decifrar do que a de uma pessoa normal. +0%.

CURTOS-CIRCUITOS Psíquicos

Há algo no psiquismo que o torna propício a habilidades que podem afetar seriamente o enredo de uma aventura. Um Mestre que não esteja preparado para isso pode ficar chateado quando um jogador decide usar seu sensitivo para descobrir pistas sobre o mistério que deveria levar uma sessão inteira para o grupo desvendar. O importante, no entanto, é que o Mestre *possa* se planejar para isso.

Além das questões específicas abordadas abaixo, veja *Obstáculos e Soluções* (págs. 31–35) para maneiras mais gerais de manter o psiquismo sob controle, e *GURPS Poderes* (págs. 194–198) para conselhos adicionais (não especificamente relacionados ao psiquismo) sobre habilidades trava-enredos.

SABER DEMAIS

Telepatia e PES incluem habilidades sobrenaturalmente eficazes para coletar informações, seja da mente de uma pessoa ou do nada. Isso pode substituir uma longa investigação por uma rápida aplicação de psiquismo. Às vezes, isso é bom! Se um jogo de ação acelerado seria melhor se encobrisse tais detalhes, o Mestre pode usar um sensitivo como porta-voz para apontar os agentes para o próximo alvo. Se a coleta de informações for supostamente o objetivo principal da aventura, isso pode interromper toda a sessão de jogo.

Além dos limites de capacidade discutidos abaixo, consulte *Controle de Informação* (págs. 33–34) para uma abordagem diferente.

Mas há experimentos, suficientemente comprovados, que parecem indicar que o sentido do tato pode ser estendido, por assim dizer, a partir dos órgãos e ser levado a sentir objetos à distância.

– Henry Frank,
*Fenômenos Psíquicos,
Ciência e Imortalidade*

Invasões de Privacidade

Telepatas podem ler pensamentos e emoções usando **Percepção de Emoções** e **Catapsiquia**, enquanto vampiros psíquicos podem fazer o mesmo (embora de forma mais fraca e indireta) usando **Drenar Emoção** e **Roubar Sonhos**. Em um jogo com habilidades personalizadas, qualquer um com Empatia, Sonda Mental ou Leitura da Mente tem uma maneira de espiar a mente de outra pessoa. Isso pode eliminar toda a incerteza de interrogar PdMs, ou até mesmo torná-la desnecessária; em particular, em uma situação de “quem matou?”, pode facilmente levar o vilão a ser pego na primeira vez que o grupo falar com ele!

Pegar uma pessoa mentindo ou escondendo algo exige que o psi vença uma Disputa Rápida de Detecção de Mentiras contra o melhor valor entre a IQ, ou NH das perícias Dissimulação ou Lábia do alvo. Empatia e **Percepção de Emoções** concedem um bônus de +3 ao NH em Detecção de Mentiras e, mesmo que o psi perca a Disputa Rápida, ele ainda recebe um lampejo da

emoção do alvo. (**Drenar Emoção** não concede bônus ao NH em Detecção de Mentiras, mas pode ser usado para vivenciar os sentimentos do alvo.) O Mestre deve fazer um teste de “controle mental” separado contra o maior valor entre Vontade, ou NH em Dissimulação ou Bloqueio Mental do PdM para ver o quão contidas suas emoções estão no momento; se o PdM falhou recentemente em um teste de autocontrole de uma desvantagem, essa emoção *transparece* independentemente deste teste. Para Leitura da Mente e **Catapsiquia** em nível superficial, o bônus de Detecção de Mentiras sobe para +4, e se o alvo fracassar no “teste de controle mental”, seus pensamentos superficiais podem variar de suspeitos a totalmente incriminatórios!

Por isso, se a aventura exigir que informações permaneçam ocultas do grupo, ou que um PdM consiga mentir para eles sem ser pego, pode ser necessário manter aqueles que sabem longe dos psis. A comunicação por telefone, por escrito ou por um mensageiro de terceiros pode preservar isso. Se os membros do grupo forem abertamente conhecidos como psis, esse pode até ser um protocolo normal seguido por *todos* que lidam com um telepata; afinal, quem não valoriza sua privacidade mental?

Sonda Mental e **Catapsiquia** profundas são mais potentes, mas também mais específicas. Se o psi sabe qual pergunta fazer, ele pode ter a garantia de uma resposta verdadeira ao superar a resistência do sujeito. Além do conselho acima, observe que o telepata que usa essa abordagem deve saber quais perguntas fazer! Um pouco de distração pode fazer maravilhas aqui; se o telepata suspeita que os Templários têm um plano para assassinar o rei, quando *na verdade* planejam chantagear a rainha, perguntas como “Quem será o assassino do rei?” não fornecem respostas úteis.

Segunda Visão

Muitas habilidades de PES (**Flashbacks Retrocognitivos**, **Palpites Psíquicos**, **Prognóstico**, **Retrocognição**, e **Visões**) e vantagens (Abençoado, Intuição, Oráculo, Precognição, e Psicometria) dão ao psi acesso a um poço sobrenatural de informações gerais. Elas têm o potencial de ignorar seções inteiras da trama com ainda mais facilidade do que *Invasões de Privacidade* (acima), pois não exigem um alvo — o sensitivo simplesmente pede respostas ao universo.

Felizmente, essa informação vem de uma única fonte — o Mestre — que consegue equilibrar a utilidade do psi com a necessidade da trama. Na verdade, *em razão* do Mestre ter tanto controle sobre essas informações, a verdadeira questão é garantir que a balança não se incline para o outro lado, fazendo com que o sensitivo sinta que sua habilidade é inútil. A aplicação bem-sucedida de uma habilidade paranormal deve sempre fornecer alguma pista ou informação, mesmo que não seja exatamente o que o psi estava buscando.

Exemplo: Um sensitivo está usando **Retrocognição** em uma cena de crime. O Mestre não quer revelar a identidade do assassino, então ele interpreta a visão através dos olhos do assassino. Se o Mestre apenas descrever a vítima e o método da morte (coisas que a polícia já sabe), o jogador se perguntará por que ele se deu ao trabalho de comprar essa habilidade psíquica. No entanto, se a visão incluir novas informações que somente a PES poderia fornecer — talvez a arma do crime tenha sido um taco de beisebol autografado (muito raro) do Babe Ruth e a vítima tenha sorrido calorosamente ao ver o assassino pela primeira vez — as pistas fazem o uso da **Retrocognição** valer o tempo e o esforço, sem estragar completamente o mistério.

Qual Futuro?

A precognição e as habilidades para PES, **Prognóstico** e **Visões**, permitem que um sensitivo veja o futuro. Mas o que isso significa? O Mestre precisa descobrir como essas visões funcionam no jogo. Mais importante ainda, ele precisa informar aos jogadores se eles irão (ou poderão) jogar com personagens precogs!

A clareza costuma ser inversamente proporcional à certeza do futuro. Se as visões forem garantidas de acontecer, elas costumam ser metafóricas ou obscuras, enquanto visões nítidas raramente são o padrão, a menos que sejam apenas prováveis de acontecer. Isso ocorre porque visões que são ao mesmo tempo nítidas e garantidas de se concretizar exigem uma quantidade *incrível* de planejamento, a ponto de os jogadores sentirem que estão apenas assistindo a uma narrativa, em vez de participar dela.

Certeza

Primeiro, o Mestre decide quão provável é que os eventos aconteçam no futuro, uma vez que uma visão tenha sido recebida. Aqui estão três possibilidades.

Garantido de acontecer: Não importa o que alguém faça, essa visão se *tornará* realidade. Isso exige uma condução ativa da história por parte do Mestre, incluindo declarar que certas ações são bem-sucedidas ou fracassam por decreto (em vez de fazer testes).

Garantido, a menos que...: O que está na visão acontecerá... se ninguém fizer nada para impedir. Heróis podem “lutar contra o destino” tentando impedir os eventos que já foram desencadeados.

Provável de acontecer: Existem muitos futuros possíveis, e a visão parte daquele que é atualmente o mais provável. (Se precogs são comuns, essa opção é, na verdade, mais provável do que a anterior, já que todo evento importante tem pessoas interferindo nele.) A precognição é principalmente uma forma do Mestre passar dicas e ganchos para o enredo.

Clareza

Também é importante determinar o quão precisas e informativas são as visões. Isso não precisa ser fixo

— é razoável dizer que algumas visões serão mais claras do que outras — mas é melhor pelo menos estabelecer uma base aproximada.

Metafórica: A visão *representa* o que vai acontecer. Por exemplo, um assassinato presidencial pode ser mostrado como um rei do xadrez caindo com um estrondo. Isso permite que o Mestre estabeleça múltiplos significados possíveis para cada visão e exige que os jogadores decifrem a intenção; isso se adequará melhor a alguns grupos de jogadores do que a outros!

Confusa: Imagens e sensações aleatórias — por exemplo, uma mulher loira é esfaqueada, uma bolsa de couro passa de mão em mão e, em seguida, um bebê chora. Isso pode não ser suficiente para agir, mas o psi pode reconhecer elementos específicos à medida que os encontra, eventualmente descobrindo como eles se relacionam. Isso dá ao Mestre liberdade para concretizar a visão, embora os jogadores possam ficar frustrados com a falta de clareza.

Vaga: O sensitivo tem acesso a uma cena completa, embora os detalhes nem sempre sejam claros. Partes importantes podem estar “fora do enquadramento” ou sombreadas, e a cena pode terminar sem uma conclusão clara. Por exemplo, se o psi vê um amigo sendo baleado em um beco, ele sabe o que está acontecendo, mas não sabe onde, quando ou quem fez isso. Este é um meio-termo razoável para a maioria das visões, mas pode ser difícil para o Mestre garantir que o evento aconteça.

Nítida: A visão é clara e inequívoca, com rostos visíveis e um local reconhecível, e dura tempo suficiente para que se entenda o que está acontecendo. O sensitivo tem uma noção aproximada de “quando” — ou pode ver um relógio, jornal, etc. que forneça mais detalhes. Essencialmente, o sensitivo sabe *exatamente* o que está acontecendo e só precisa decidir o que fazer a respeito. O Mestre pode não conseguir concretizar o evento sem um alto grau de planejamento — pelo menos, não sem a cooperação dos jogadores.



Se o Mestre permitir que os psis vejam o futuro (permitindo que escolham Precognição, **Prognóstico** ou **Visões**), ele também precisa fazer alguns julgamentos (*antes* do jogo começar) sobre como isso funciona — veja *Qual Futuro?* (acima). Uma opção interessante é definir os padrões de acordo com as listas do quadro, mas permitir que os psis *troquem* certeza por clareza, ou vice-versa, sofrendo uma penalidade ao NH. Por exemplo, em uma campanha onde as visões são “garantidas”, mas “confusas”, um sensitivo pode fazer um teste com uma penalidade de -5 para obter uma visão “vaga” que é apenas “garantida, a menos que...”.

TOMANDO O CONTROLE

Um dos obstáculos mais comuns colocados no caminho dos heróis pelo Mestre é o PdM hostil. Ele representa algo que o grupo precisa “superar” de alguma forma, seja se esgueirando, lutando, persuadindo, interrogando ou qualquer outra coisa. Embora na

maioria dos jogos seja necessária uma variedade de habilidades diferentes para estar preparado para todas essas possibilidades, em uma campanha psíquica, *todas* elas podem ser (potencialmente) superadas simplesmente *tomando o controle* telepático do PdM.

O grau em que isso pode ser feito e o efeito que pode ter no jogo variam. Tomadas *sutis* são o trabalho de **Drenar Emoção**, **Controle de Emoção**, e **Sugestão** de baixo nível. Essas habilidades permitem que o telepata influencie as ações do alvo sem ser capaz de emitir ordens precisas; os resultados podem ser poderosos, mas exigem sutileza e timing, além de habilidades adicionais para explorar a situação. Tomadas *explícitas* exigem um alto nível de **Sugestão** ou a vantagem Controle da Mente padrão. Uma abordagem explícita não exige nenhuma sutileza real; os alvos podem ser obrigados a se amarrar, revelar seus segredos mais obscuros ou qualquer outra coisa que o telepata deseje. Lembre-se sempre, no entanto, de que qualquer ordem autodestrutiva ou verdadeiramente repugnante (para o PdM) permite outro teste de resistência! Tomadas *completas* envolvem

Possessão (geralmente como **Troca Mental** ou **Telecontrole**) e funcionam removendo o PdM completamente da equação! Isso geralmente não funciona *tão bem* em interrogatórios (já que a mente da vítima não está presente na maioria das possessões psíquicas), mas permite que o psi faça *o que quiser* com o corpo da vítima.

A maneira mais fácil de evitar que psis simplesmente controlem a mente durante um encontro é ter mais PdMs presentes do que o grupo pode controlar. Se o grupo tiver dois telepatas, mas houver três guardas em frente a uma porta, o terceiro guarda notará (e agirá) se seus dois amigos se moverem repentinamente para destrancar a porta e darem passagem a um grupo de estranhos. É claro que os dois guardas provavelmente conseguiriam dominar o terceiro, o que sugere que um encontro verdadeiramente desafiador requer pelo menos o *dobro* do número de PdMs que os psis poderiam controlar.

Esses psis são frequentemente os mais vulneráveis ao *Medo de Detecção* (págs. 34–35), já que o controle mental é frequentemente considerado um dos atos mais (se não *o* mais) desprezíveis que um psi pode cometer. Se o uso do psiquismo for conhecido, provavelmente existem leis contra “estupor mental”. Caso contrário, as vítimas do psi (se descobrirem o que aconteceu) provavelmente o caçarão furiosamente; manipular a mente dos outros é uma boa maneira de criar novos Inimigos.

ASSASSINOS SILENCIOSOS

Qualquer habilidade que possa causar dano (mesmo dano por fadiga), realocar fisicamente outros, ou controlar mentes pode ser usada para matar sem deixar um rastro forense normal. Isso inclui ataques diretos (ex.: **Aperto Telecinético**, **Punhalada Mental**), ataques indiretos (ex.: **Roubar Sonhos**, **Exoteleporte**) e *Tomando o Controle* (págs. 29–30), forçando a vítima a cometer suicídio. Em muitos jogos, o grupo pode nem considerar essas ações, achando-as muito repugnantes — mas algumas campanhas são pintadas em tons de cinza. Além disso, este conselho se aplica às ações de PdMs psis vilões que investigadores heroicos podem precisar rastrear.

Se o psiquismo for um fator conhecido, isso é essencialmente uma complicação. Departamentos de polícia (ou equivalentes) terão acesso a psicotrônicos que fornecem o equivalente a **Farejador de Assinatura**; isso não garante que o criminoso psíquico seja capturado, mas dá aos detetives uma chance justa. Se o psiquismo for um segredo, no entanto, isso permite alguns assassinatos potencialmente insolúveis. Um ataque psíquico sutil pode ser disfarçado como um aneurisma, derrame ou suicídio — e até mesmo o uso flagrante de **Relâmpago** ou **Pirocinese** confundirá um investigador que nunca viu isso acontecer antes. Nesse caso, a importância de *outras* evidências é ampliada. Se o psi tiver que invadir a casa para se aproximar da vítima, os detetives podem usar Perícia Forense para encontrar pegadas, impressões digitais, amostras de cabelo, etc. Uma testemunha invisível pode não perceber o que está acontecendo, mas mesmo que “Eu o vi encarando o Dr. Jones por um minuto, e então o Dr. Jones desabou no chão” provavelmente não seja o suficiente para uma condenação no tribunal, certamente renderá ao psi alguns Inimigos (Observador) na força policial. Além disso, um investigador pode ter ele mesmo a habilidade **Farejador de Assinatura**, embora essa reviravolta seja melhor usada com moderação.

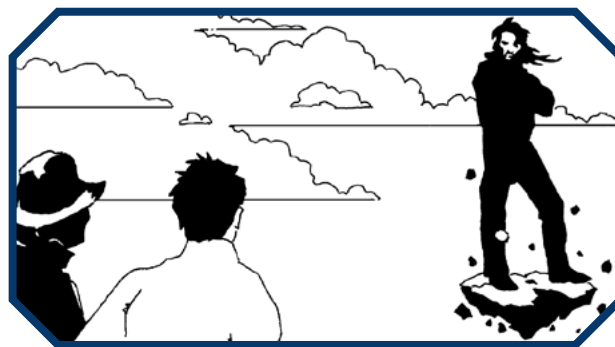
AGORA VOCÊ ME VÊ...

Alguns psis conseguem entrar (e sair) de lugares de maneiras que nenhum humano normal conseguiria. Isso pode ser por meio da habilidade de violar as leis da física mecânica (por exemplo, **Autoteleporte**, **Levitação**) ou de passar por outros sem ser detectado (por exemplo, **Turvação Mental**, **Fotorrefração**). De qualquer forma, isso pode causar algumas dores de cabeça ao Mestre; uma aventura centrada em um determinado vilão pode

ser interrompida bem rapidamente se os heróis simplesmente se teleportarem, o abaterem, e saírem em seguida! Isso também torna muito difícil colocar esses psis em perigo físico — se forem pegos em um tiroteio, podem simplesmente ir embora.

O *Medo de Detecção* (págs. 34–35) é uma questão importante com voo e teleporte, duas das habilidades mais ostensivas que o psiquismo tem a oferecer. Mesmo uma pessoa abertamente psi pode desejar esconder essas habilidades para evitar ser presa ou acusada de alguma outra forma sempre que um “crime impossível” for cometido. Teleportadores são especialmente temidos pela maioria das pessoas; qualquer um que seja conhecido por ser um “porta” pode descobrir que uma grande porcentagem de seus inimigos investiu em psicotrônicos (págs. 32–33) para proteger suas casas ou bases. Esses inimigos também podem se esconder (ou esconder coisas importantes) em uma “sala segura” secreta; se o “porta” não souber que ela existe, ele não pensará em saltar lá para dentro.

O oposto é verdadeiro com habilidades baseadas em furtividade, que funcionam justamente por *não* serem ostensivas de forma alguma. Embora isso torne a detecção muito mais difícil, o psi que as utiliza deve estar atento a outros sentidos. A furtividade telepática não engana câmeras de segurança; o usuário avançado também pode usar uma máscara para evitar ser identificado, mas se um guarda conseguir resistir, perceberá imediatamente que o psi está tramando algo. A furtividade fotocinética funciona contra tudo, mas só se aplica à visão — aqueles por perto devem fazer testes de Audição para detectar algo, testes de Olfato se o psi passou por cheiros fortes, etc. Da mesma forma, placas de pressão simples e fios de disparo podem ser ainda mais eficazes do que psicotrônicos nesta situação!



BOM COMO NOVO

Habilidades de cura, especialmente **Curar** (ou a vantagem Cura), podem facilmente remover o medo da morte das aventuras. Se os heróis puderem ser curados rápida e facilmente sempre que forem feridos, a campanha pode assumir uma atmosfera de videogame. Para jogos cinematográficos, isso pode ser um ponto positivo! Para outros jogos, pode remover grande parte da realidade e do perigo.

Felizmente, Cura/**Curar** possui uma penalidade cumulativa embutida para uso repetido. Um curandeiro psíquico pode facilmente curar um amigo uma ou duas vezes por dia, mas se tiver que fazer isso cinco ou seis vezes, fica muito mais difícil. Notavelmente, isso não tem nada a ver com a quantidade de dano que ele cura, mas sim com a frequência com que o faz. Assim, um grupo com alguém que possui Cura Psíquica é mais desafiado se o dano que recebe for *pequeno*, mas *frequente*. Em vez de ter um ou dois grandes tiroteios ou lutas de espadas por aventura, o Mestre pode atenuar as várias “situações de combate” enquanto adiciona muitas pequenas chances de se ferir (por exemplo, brigas, acidentes, etc.). Com as penalidades para cura repetida, um herói ficará tentado a adiar o tratamento daquele ferimento de 3 PV por enquanto, apenas no caso de algo sério acontecer mais tarde.

OBSTÁCULOS E SOLUÇÕES

Embora *Curtos-Circuitos Psíquicos* (págs. 28–30) aborde algumas soluções para problemas *específicos*, existem muitos métodos gerais para controlar o psiquismo — coisas que se aplicam a quase qualquer habilidade. O Mestre pode usá-los, com moderação, para ajudar a manter as aventuras no caminho certo quando poderes psíquicos ameaçam descarrilá-las. Antes de fazer isso, no entanto, ele deve sempre considerar se a intervenção é realmente necessária — veja *Deixe o Psi Vencer* (pág. 35) para mais informações.

LIMITES CONHECIDOS

Muitas habilidades psíquicas têm limites de distância. Às vezes, estes são definidos de forma precisa, como para qualquer habilidade que utilize a *Tabela de Distância Psíquica* (**GURPS Poderes Psíquicos**, pág. 22). Outras são definidas de forma ampla (por exemplo, “-1 por metro para o alvo”) ou vaga (por exemplo, **Visões** funciona quando você “encontra” o alvo). Se o Mestre não quiser que uma habilidade psíquica específica seja usada em uma pessoa ou objeto específico, ele precisa anotar a distância mínima a ser mantida entre esse alvo e o psi com a habilidade. Se o aventureiro puder usar esforço adicional ou uma técnica psíquica para aumentar essa distância, o Mestre pode considerar isso ao calcular a “distância segura”.

Para distâncias amplas, uma boa diretriz é subtrair 3 do NH da perícia do psi; trate o resultado como uma penalidade e consulte a distância na tabela de distância apropriada. Por exemplo, um psi com **Catapsiquia 4** e a perícia Catapsiquia-14 tem uma distância máxima *efetiva* de cerca de 150 metros (-11 na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância*, pág. MB550). A distância para **Viagem Astral 1–5** pode ser calculado como para viagem veicular — multiplicando a velocidade máxima do projetor (considerando qualquer **Celeridade Astral**) pela duração da habilidade.

Ao usar limites de distância como este, uma de duas abordagens gerais pode ser adotada. Se for crucial que uma determinada parte da trama seja protegida (pelo menos por enquanto), ela deve ser mantida a *pelo menos* o dobro da distância “segura” dos psis; uma justificativa na história para isso deve estar presente. Também ajuda ter outra parte da aventura que distraia os psis e na qual eles *possam* progredir. Se essa distância for definida para desafiar os psis, no entanto, é melhor colocá-la fora da sua distância de alcance normal, mas onde seja *teoricamente* alcançável — seja por meio de esforço adicional, técnicas psíquicas, um teste de habilidade bem-sucedido, ou uma miniaventura para penetrar no coração do território inimigo.

Outras habilidades podem ter limites que devem ser considerados ao planejar aventuras. Por exemplo, se uma trama deve começar com uma bomba sendo lançada em uma ilha, o Mestre pode evitar interferência telecinética garantindo que a bomba pese mais do que qualquer psicocinético próximo possa levantar. Da mesma forma, se **Ajuste** estiver se tornando um problema devido ao uso excessivo, o Mestre pode se preparar antecipadamente para garantir que um pouco de caos seja introduzido na situação.

Nos níveis mais altos, muitas habilidades psíquicas (especialmente as telepáticas e **Viagem Astral**) têm um alcance *ilimitado*, o que significa que nenhuma das recomendações aqui se aplica. Por isso, o Mestre pode querer limitar tais habilidades ao penúltimo nível (ou cobrar um Antecedente Incomum para atingir o máximo).

CONTRAMEDIDAS

Em sua forma mais básica, o modificador de poder Psíquico é considerado uma limitação devido às contramedidas inerentes que afetam todos os poderes psíquicos. “Intuição” não pode ser eliminada por Neutralizar, mas “Intuição (PES, -10%)” pode. Embora algumas

campanhas possam modificar as desvantagens específicas envolvidas (*Psiquismo das Antigas*, pág. 5), a suposição padrão é que o psiquismo é vulnerável ao poder Antipsi e aos equipamentos eletrônicos e drogas especiais conhecidos coletivamente como psicotrônicos.

Antipsi

O poder Antipsi pode desempenhar muitos papéis em um jogo. Talvez os antipsis sejam os vilões de chapéu preto que enfrentam o destemido grupo de heróis psis. Alternativamente, uma porcentagem significativa da população desenvolveu o Antipsi, como uma metáfora para a resistência do público em aceitar cidadãos psis. Em um jogo focado em conflitos psi versus psi (por exemplo, facções psíquicas em guerra), cada lado pode recrutar ativamente antipsis, considerando-os como armas de elite contra o inimigo. Os detalhes e o tema podem variar de campanha para campanha, mas o importante é que o Antipsi existe de *alguma* forma.

A suposição mais comum é que o Antipsi é um poder inato encontrado em uma pequena (mas significativa) porcentagem da população; ter um antipsi para cada 10 psis é razoável (veja *Frequência*, págs. 15–16, para outras ideias). Para alguém descobrir suas habilidades Antipsi geralmente exige interagir com um psi de alguma forma; se o uso psíquico for especialmente raro ou desconhecido, a maioria dos antipsis pode nem perceber que possui essa capacidade. Nesse caso, um antipsi ainda pode comprar habilidades e Talentos (e até mesmo perícias, se aplicável), todos representando uma faculdade *subconsciente* inerente ao uso de seu poder. Ao encontrar um psi, considere que um antipsi inconsciente confia inconscientemente em suas habilidades para se defender (usando manobras Ataque ou Concentrar conforme necessário) — se ele perceber o que está acontecendo, este pode ser o avanço que desbloqueia a consciência de suas verdadeiras habilidades. Como contramedida, a existência desses “antipsis inconscientes” permite que o Mestre os coloque em qualquer situação, conforme necessário (mas veja *Uso Excessivo das Contramedidas*, pág. 32, para obter conselhos sobre isso).

As premissas acima podem ser alteradas para qualquer jogo — ou para qualquer mundo, se existirem múltiplos mundos (*Psiquismo Através dos Mundos*, pág. 24). Antipsis podem ser muito raros (um para cada 100 psis), mas incrivelmente poderosos; até mesmo um grupo de psis pode entrar em pânico ao pensar em enfrentar um. Alternativamente, pode haver muitos antipsis (talvez até mais antipsis do que psis), mas com níveis de poder geral mais fracos. Por exemplo, se houver dois milhões de psis no mundo, pode haver 10 milhões de antipsis — mas destes, apenas 10% são tão poderosos quanto os PdJs; o restante está limitado a alguns níveis de **Escudo Psíquico** ou um nível de **Gritaria**, além de uma ou duas qualidades.

Essa “disseminação” da capacidade antipsi pode ser levada ao extremo, em um mundo onde quase nenhum antipsi é tão poderoso quanto os PdJs (talvez um para cada 10.000 psis), mas onde cerca de 10 a 35% da população possui algum tipo de qualidade Antipsi (**GURPS Poderes Psíquicos**, pág. 26). Isso transforma o antipsi de uma ameaça séria em uma fonte frequente de aborrecimento (por exemplo, **Contemplar o Abismo**, **Defesa Simples**) e de resistência adicional a ser superada (por exemplo, **Consciência Pessoal**, **Tolerância**). A qualidade **Cético** merece menção especial; supondo que seja distribuída uniformemente pela população, as penalidades por ser observado por um certo número de “céticos” podem ser generalizadas para penalidades por ser observado por um certo número de *pessoas*, dependendo da frequência da qualidade. Isso transforma *todo* o psiquismo em algo que deve ser feito de forma privada — ou, pelo menos, longe da vista de multidões — para evitar incorrer em uma penalidade significativa!

Uso Excessivo das Contramedidas

De todas as maneiras de manter os psis sob controle, as contramedidas são indiscutivelmente as mais simples. Quer manter os sensitivos longe de uma sala? Envolve-a em “papel alumínio” psicotrônico que bloqueia a visualização remota! Quer tornar os vilões mais perigosos na luta contra os psis? Dê a todos eles o poder Antipsi! Os jogadores não podem reclamar *tanto*, já que esse tipo de coisa é o motivo pelo qual eles conseguiram aquele desconto de -10% ao comprar o poder.

No entanto, essa facilidade de uso é justamente o que pode levar ao uso *excessivo* delas. Se todo encontro desafiador envolver capangas com armas de neutralização e cada PdM importante tiver uma tiara na cabeça que protege a mente, isso começará a desgastar a suspensão da descrença dos jogadores. Contramedidas psíquicas devem sempre existir, mas no momento em que se tornam *comuns*, também se tornam *entediantes*. Para equilibrar isso, o Mestre pode estabelecer algumas contramedidas fracas, mas onipresentes, para

manter os psis desafiados diariamente, enquanto guarda “as coisas boas” para momentos especiais, inimigos, etc.

Exemplo: Um mundo de jogo possui tecnologia psicotrônica bem estabelecida, sendo a maior parte muito cara. No entanto, inventores descobriram que uma certa suspensão de moléculas facilmente fabricadas prejudica seriamente a capacidade de concentração de um psi (-5 de redutor em todos os testes psíquicos) se inalada. Como isso pode ser feito a baixo custo, foi rapidamente introduzida em muitos perfumes como um valor agregado: “Mantenha sua vida divertida e seus pensamentos seguros!” Embora nem todos usem esses perfumes, o Mestre pode usá-los como um contraste comum e esperado quando precisa tornar uma aventura um pouco mais desafiadora. Dessa forma, ele pode manter a tecnologia de ponta guardada; quando ele a *usar*, os jogadores perceberão!

Exemplo: Em um determinado cenário, 20% da população possui uma das qualidades Antipsi, com **Cético** aparecendo em cerca de 1/10 das vezes. Isso significa que, estatisticamente falando, uma pessoa em cada 50 é “cética”. Portanto, neste mundo, um psi sofre um redutor de -1 em *todas* as habilidades psíquicas quando observado por 250 pessoas normais, -2 quando observado por 500 pessoas, -3 quando observado por 1.000 pessoas, e assim por diante!

Psicotrônica

Todas a psicotrônica é superciência (pág. MB513) por definição, já que o campo de estudo só surge quando as pessoas começam a entender como os poderes psíquicos funcionam. A designação “NT^” nunca deve impedir o Mestre de adicionar tecnologia psíquica ao mundo do jogo; no entanto, se o psiquismo for real, a psicotrônica se torna uma ciência realista! Mesmo mundos de baixa tecnologia podem ter uma analogia com a tecnologia psíquica; veja *Psicobotânica* (pág. 5) para uma visão sobre isso.

A psicotrônica só está disponível para compra se houver conhecimento da existência do psiquismo. No entanto, mesmo um mundo com psiquismo secreto ainda pode ter tecnologia psíquica. Aqueles que *conhecem* o psiquismo e têm a oportunidade de estudá-lo um pouco se protegem rapidamente — assim, os inimigos enfrentados por um grupo de psis geralmente possuem psicotrônica, mesmo que o mundo não tenha.

Além disso, a tecnologia *existente* pode perturbar o psi-quismo! E se cada micro-ondas emitisse estática psíquica enquanto estivesse em uso? Ou se uma marca popular de MP3 player atuasse como um escudo mental quando ligado? É possível preencher o mundo com contramedidas psíquicas sem adicionar uma única peça de tecnologia, adicionando um recurso que bloqueie ou interrompa o psiquismo em itens comuns. Isso pode ser fruto de mera coincidência ou pode refletir as ações de uma conspiração de engenheiros tentando desesperadamente proteger o mundo de um levante psíquico...

Ao contrário das outras contramedidas discutidas nesta seção, a psicotrônica é uma faca de dois gumes, com tecnologia capaz de aprimorar o poder psi, bem como trabalhar contra ele (por exemplo, os amplificadores psíquicos do **GURPS Ultra-Tech**, pág. 94). Isso pode adicionar sabor ao jogo, especialmente se os psis tiverem (ou puderem obter) acesso a novos dispositivos e drogas experimentais que aumentam suas

habilidades ao custo de alguns efeitos colaterais “menores”. Observe que a presença da psicotrônica benéfica não afeta o modificador de poder Psíquico; os aumentos concedidos não são *gratuitos* — o aventureiro deve comprar, trocar ou negociar cada peça de equipamento, que vem com ônus e/ou efeitos colaterais adicionais. Em **GURPS**, equipamentos caros *supostamente* dão aos aventureiros um bônus.

Um tratamento completo da tecnologia psíquica, com listas de equipamentos e estatísticas detalhadas, está fora do foco deste suplemento. As orientações a seguir, portanto, concentram-se principalmente na psicotrônica como contramedidas.

Equipamento Psíquico

A engenharia psicotrônica permite que dispositivos eletrônicos especiais reproduzam ou neutralizem os efeitos psíquicos. Os efeitos são limitados à imaginação do Mestre, mas geralmente se enquadram em duas categorias: ataque e defesa.

A psi-tech ofensiva inclui o uso de energia psíquica como arma, como os disruptores mentais e as bombas psíquicas do **GURPS Ultra-Tech** (págs. 132 e 158), e armas projetadas especificamente para serem usadas contra psiquismo, como o neutralizador psíquico (**GURPS Ultra-Tech**, pág. 132). A menos que o jogo seja focado em guerra e combate (*Militarismo*, pág. 24), essas armas só aparecem nas mãos de inimigos específicos e de elite, e somente quando eles sabem que enfrentarão psis em uma situação hostil.

Equipamentos defensivos são muito mais comuns. Qualquer pessoa familiarizada com psiquismo vai querer tomar medidas razoáveis para proteger sua mente, corpo e propriedade daqueles que brincam com as leis da física. Escudos mentais eletrônicos (**GURPS Ultra-Tech**, pág. 188) são uma invenção fundamental; dependendo do mundo do jogo, podem ser um acessório de moda aceitável ou o “chapéu de papel alumínio” que identifica o paranoico. Outras tecnologias psíquicas comuns podem incluir geradores estáticos do tamanho de uma maleta que oferecem um certo raio de **Gritaria**, e tinta orgânica cara que, quando usada para cobrir uma sala, aplica uma penalidade fixa a qualquer psi que tente “penetrar” nas paredes de qualquer forma (com sentidos, teleporte, etc.). Em termos de jogo, se o Mestre perceber que uma certa habilidade psíquica é fácil de explorar de forma injusta, é provável que alguém no mundo do jogo tenha descoberto a mesma coisa e esteja trabalhando em uma maneira de combatê-la.

Drogas Psíquicas

Psicotrônicos biológicos são (indiscutivelmente) mais realistas do que equipamentos eletrônicos — afinal, qualquer coisa que afete o cérebro afetará habilidades que derivam da mente. Na verdade, em vez de inventar uma droga personalizada com um certo efeito sobre o psiquismo, o Mestre pode decidir que uma droga psiquiátrica existente pode servir ao mesmo propósito. Tratamentos para TDAH podem aprimorar nível de habilidade ao custo de poder (ou vice-versa), antipsicóticos podem tornar técnicas psíquicas impossíveis de usar, inibidores de serotonina/MAO podem adicionar um custo de 1 PF a cada uso de psiquismo, e assim por diante.

As drogas psicotrônicas variam de bloqueadores a intensificadores psíquicos, com muitos efeitos estranhos entre eles. O Mestre pode justificar quase *qualquer* efeito em um psi — incluindo efeitos físicos (mundanos) limitados a psis. Por exemplo, se existe uma substância química que atua como gás de nocaute *apenas para psis*, os inimigos podem agir despreocupadamente ao lançar granadas de gás, inundar o sistema de ventilação de um shopping e assim por diante.

Drogas psíquicas também podem ser usadas defensivamente por aqueles preocupados (de forma justa ou não) com a influência mental de telepatas e vampiros psíquicos. Uma dose de “bloqueador psíquico” (que pode até ser a mesma droga que, quando injetada em um psi, bloqueia todas as suas habilidades) fornecerá ao alvo algum nível de Resistência a Psiquismo Mental durante o período. Em um jogo cinematográfico, pode até proteger contra efeitos físicos, como **Segurar com TC** e **Exoteleporte**!

CONTROLE DE INFORMAÇÃO

Muitas habilidades psíquicas têm maneiras de extrair informações das pessoas. Telepatia é a mais notável, mas outros poderes podem ser usados de maneiras indiretas: projetores astrais e clarividentes podem espionar, psicocinéticos podem ameaçar, teleportadores podem roubar correspondências e assim por diante. Embora o Mestre possa usar um obstáculo ou contramedida *ocasional* para simplesmente impedir que essa ação seja bem-sucedida, os jogadores ficarão frustrados e chateados se isso acontecer com frequência. Afinal, por que jogar com um telepata se todos os PdMs importantes têm uma mente quase inacessível?

Para evitar isso, o Mestre precisa *controlar as informações* que cada PdM possui, seja projetando-os para uma aventura com antecedência ou simplesmente inventando-os na hora. Quando nenhum PdM possui o tipo de conhecimento que pode travar o enredo, o Mestre pode confortavelmente *encorajar* os psis a usar seus dons para coletar informações. O resultado será jogadores usando suas habilidades com prazer e com bons resultados, enquanto ainda apreciam o desenrolar da história.

Racionamento e Distribuição

Se uma investigação deve ocupar uma parte significativa de uma aventura, nenhum PdM acessível aos PdJs deve possuir informações suficientes para encerrar a trama com um único interrogatório. O Mestre deve presumir que o grupo extrairá informações de cada PdM que encontrar. O “panorama geral” deve ser fragmentado, sem que uma única pessoa tenha acesso a todos eles.

A abordagem mais simples é anotar todos os principais fatos e informações que os heróis possam eventualmente

Não Beba a Água

Contaminar com drogas o abastecimento de água de um país é um enredo fictício clássico. Em uma distopia (ou falsa utopia), geralmente é feito pelo governo; caso contrário, é obra de uma cabala poderosa e bem interligada. (Tamanho e poder são necessários para que uma nação inteira seja afetada — um pequeno grupo teria que trabalhar em tempo integral para afetar até mesmo uma cidade grande.) Em uma campanha psíquica, é provável que sejam drogas psicotrônicas (acima) para suprimir as habilidades psíquicas de qualquer um que beba ou se banhe na água. Dessa forma, psis latentes nunca se manifestam e psis reais têm dificuldade em usar suas habilidades (na forma de penalidades ao NH e/ou poder).

Uma abordagem para isso é considerar que as regras padrão do psiquismo levam em conta que o psi *esteve* bebendo e tomando banho em água contaminada. Ao evitar isso por pelo menos um mês, seu psiquismo se torna mais potente (+2 em testes de esforço adicional; +1 em todos os outros testes de habilidade). Isso é mais difícil do que parece, no entanto, especialmente quando se trata de banho! Quase todas as bebidas, exceto álcool, leite e suco *fresco*, são feitas com concentrados reconstituídos com água local. Se os filtros padrão não conseguem detectar ou remover as drogas psíquicas, até mesmo a água engarrafada é insegura. Água importada pode contornar isso (com grande custo), mas somente se outros países não fizerem o mesmo com seus cidadãos! O psi pode acabar trocando esse +1 no NH por um Hábito Detestável (Não toma banho a menos que esteja chovendo) [-10].

descobrir. Pergunte: “Qual combinação de fatos é a mínima necessária para encerrar a investigação?”. Transfira-os para uma lista de *Fatos Principais* e, em seguida, complemente os *Outros Secundários* restantes com outras informações úteis (mas secundárias).

Todo PdM que “sabe de algo” deve ter um ou mais desses fatos-chave, mas não todos; uma boa diretriz é de um terço a metade dos fatos-chave, mais um ou dois outros fatos. Isso não significa que uma pessoa deva ter metade do quadro enquanto outra pessoa tem a *outra* metade! O conhecimento dos PdMs pode (e deve) se sobrepor significativamente — ao interrogar uma nova pessoa, o grupo deve aprender muitas das mesmas coisas que já sabia (o que reforça que provavelmente é verdade) mais um ou dois fatos novos (chave ou não).

Exemplo: O Mestre elaborou uma trama moderna envolvendo uma série de assassinatos de celebridades. Ele resume os *Fatos Principais* a (A) “Os contratos foram firmados por meio de código em um site do tipo faça-você-mesmo”, (B) “Os detalhes foram divulgados ao submundo por John Casale, um intermediário local”, (C) “A fábrica de engarrafamento local era o ponto de encontro para obter instruções”, (D) “A quadri-lha Martoni foi paga para manter alguns dos assassinos longe das autoridades” e (E) “O pagamento foi enviado via SEDEX, em dinheiro vivo”. Ironicamente, os nomes dos seis assassinos fazem parte dos *Fatos Secundários*, pois saber quem os assassinou é apenas um passo para descobrir quem os planejou.

O grupo de psis vasculha todas as seis cenas de crime; pistas ali encontradas os levam a um bar. O barman sabe (B), o nome de um assassino de aluguel e alguns outros fatos secundários. O assassino sabe (C) e (D). Um chefe local da Martoni sabe (B), (D) e o nome de outro assassino de aluguel. No caminho, eles param e leem a mente de um informante local; o Mestre não esperava por isso e decide que ele sabe (C) e (D), mas também um novo fato (menor). Até agora, o grupo conseguiu novas informações de todos, mas está apenas na metade do caminho para obter tudo o que precisa.

Às vezes, isso exige alguma reflexão sobre o motivo pelo qual um determinado PdM *desconhece* um determinado fato. Por exemplo, por que o assassino de aluguel não saberia sobre o código no site? Talvez ele próprio tenha sido contratado por um intermediário que fica com uma parte do pagamento. Isso pode adicionar profundidade e opções, já que o psi pode decidir questionar esse intermediário. Qualquer PdM que *necessariamente* saiba de tudo precisa de outras formas de proteção — ser mantido longe da vista (pág. 28), receber um escudo mental (pág. 32), etc.

Mal-entendido e Distração

Às vezes, as pessoas simplesmente *se enganam*. É perfeitamente realista que um PdM possua (e acredite de todo o coração) informações falsas. Se os psis adquirirem o hábito de acreditar em tudo o que obtém por **Catapsiquia**, esse descuido pode levá-los ao caminho errado. Um investigador inteligente espera que uma história seja confirmada, com várias pessoas e evidências a corroborando. Alguns dados incorretos obviamente contradirão os fatos existentes, levando a uma escolha clara entre os dois. Quando a informação falsa é *compatível* com a verdade, isso é conhecido como uma *pista falsa*, que geralmente exige mais investigação antes de ser descartada.

Outra pista falsa clássica é a distração. Aventureiros frequentemente se concentram tanto em desvendar os detalhes de sua história que presumem que *todos* os fatos são pertinentes a ela. Por exemplo, se o grupo estiver tentando descobrir quem está extorquindo o cais, e os pensamentos de um capitão de navio girarem em torno de um frenético “Não posso falar com eles sobre Gaston... Gaston vai me matar... ameaçou comer meus lábios”, é provável que eles presumam que Gaston esteja por trás da extorsão, mesmo que o capitão do navio esteja apenas assustado porque estava dormindo com a irmã de Gaston. Pistas falsas óbvias como essa não devem ser usadas com muita frequência, para que o grupo não se torne paranoico e excessivamente analítico, mas podem ser divertidas como uma diversão ocasional. Veja **GURPS Mistérios** para mais informações sobre conhecimento de PdMs e pistas falsas.

Se as pessoas têm consciência do psiquismo, podem usar *intencionalmente* a distração para confundir psis. Um CEO com um escudo psíquico caro pode manter conversas encenadas ao alcance dos ouvidos de seus guarda-costas, esperando que telepatas ataquem suas mentes desprotegidas em vez da dele. Alternativamente, ele pode ordenar que um guarda-costas fique por perto, pensando em como a bomba que ele plantou está prestes a explodir, só para ver quem na multidão reagirá.

Comprovando

Se a aventura for construída de forma que o grupo não apenas descubra o que aconteceu, mas também obtenha *provas* (na forma de evidências concretas), suas habilidades de coleta de informações podem ser bem utilizadas sem atrapalhar a trama. Isso é especialmente comum se o grupo fizer parte do sistema judiciário (por exemplo, detetives policiais ou investigadores judiciais) ou se não puder revelar suas habilidades porque o psiquismo é desconhecido ou socialmente inaceitável. Se o conselho acima sobre o controle de informação for seguido, isso pode fornecer uma segunda “camada” da aventura — à medida que o grupo primeiro descobre o que está acontecendo e, em seguida, tenta encontrar uma maneira de provar. Caso contrário, os psis são capazes de descobrir as coisas rapidamente, mas a coleta de evidências é a parte complicada — ela transforma uma aventura de mistério em um thriller mais tenso... o que pode ser um resultado desejado em um jogo de ação! O truque é apresentar evidências que sejam diretas, mas não sejam imediatamente recuperáveis.

Exemplo: Suelen é suspeita de matar sua rival nos negócios, Cíntia, para obter ganhos financeiros. Após uma visita a Suelen, o

telepata descobre que Suelen invadiu a casa de Cíntia, acessou seu computador (para ler memorandos, patentes e declarações de lucros e perdas) e atirou em Cíntia quando ela chegou em casa inesperadamente mais cedo. Suelen entrou em pânico e vendeu sua arma (sem registro) para o primeiro bandido que viu, e usou os dados que aprendeu para se manter dois passos à frente da outra empresa. O grupo sabe que ela é culpada, mas terá que rastrear a arma (com base apenas na imagem mental que Suelen tinha do bandido) e/ou encontrar uma maneira de mostrar que as ações comerciais de Suelen desde o incidente só poderiam ter sido tomadas com conhecimento ilícito do que a empresa de Cíntia estava planejando.

AUTOCONTROLE

De certa forma, a única coisa que pode realmente impedir um psi de cruzar certos limites é o próprio psi; certas desvantagens podem prevenir curtos-circuitos (págs. 28–30) em aventuras psíquicas melhor do que *qualquer* influência externa. Alguém com Honestidade deve fazer um teste de autocontrole antes de tentar invadir a privacidade de outra pessoa (seja lendo mentes, bisbilhotando conversas, ou teleportando para dentro de casas) ou afetando fisicamente outras pessoas de forma negativa. Muitos psis têm um Voto relacionado ao poder, como “nunca usar meu psiquismo para ferir outra pessoa” ou “nunca ler uma mente sem o conhecimento do alvo”. Mesmo um Voto não relacionado ao uso psíquico pode agir para restringi-lo — por exemplo, o Voto (Sempre lutar de forma justa) proibiria depender da **Pirocinese** para detonar as balas de um inimigo em um tiroteio. Além disso, o seguinte Código de Honra pode aparecer em qualquer jogo psíquico:

Código de Honra (Psíquico): Nunca use seu psiquismo unicamente para ganho pessoal. Nunca prejudique outra pessoa com seu psiquismo, exceto em legítima defesa. Nunca invada psiquicamente a privacidade de outra pessoa (incluindo bisbilhotagem) sem o conhecimento dela. Obviamente, isso não pode ser feito por um psi cujas habilidades só podem afetar a si mesmo! -10 pontos.

Se a campanha exige que os PdJs sejam os mocinhos, é razoável esperar que suas desvantagens reflitam isso. O Mestre pode conseguir isso com um pacote fixo e obrigatório (por exemplo, “Todos devem escolher Honestidade (15) e Código de Honra (Psíquico)” ou uma regra de criação de personagem (por exemplo, “Todos os PdJs devem escolher pelo menos -15 pontos da lista a seguir”).

*Sábios psis
permanecem sutis.*

*– Ditado popular
para Crianças Psis*

MEDO DE DETECÇÃO

Psis se beneficiam *muito* ao manter suas habilidades em sigilo. Mesmo que o psiquismo seja de conhecimento geral, alguém que consegue esconder suas habilidades tem uma “arma secreta”; quando dedos são apontados para o psi que fez algo, eles serão apontados para longe dele. Além disso, se o público não tiver conhecimento de psiquismo, ele pode realizar feitos que outros consideram totalmente impossíveis! No entanto, uma vez que seu segredo seja revelado, ele pode começar a ser culpado não apenas por seus próprios atos, mas também pelas ações de outros psis com habilidades semelhantes! Quando todos sabem que uma pessoa

é um piromaníaco, pode ser muito difícil convencê-los de que deve ter sido algum *outro* piromaníaco que incendiou espontaneamente um de seus colegas de trabalho.

Alguns psis são abertos sobre seus poderes e habilidades; mesmo assim, a maioria dos aventureiros precisa fazer coisas rudes, sorrateiras e possivelmente ilegais. Embora uma pessoa possa não se importar se o mundo souber de sua telepatia, ela ainda não vai querer ser pega bisbilhotando a mente de alguém sem permissão. Da mesma forma, alguém abertamente psi pode querer manter algumas habilidades escondidas do conhecimento público, apenas para ter “uma carta na manga”.

É possível para um psi evitar esconder qualquer coisa sobre suas habilidades e sempre usá-las de maneira cortês e legal — é raro, mas possível; veja *Autocontrole* (pág. 34). Se o Mestre precisar neutralizar suas habilidades (para fins de enredo), ele precisará consultar os outros obstáculos nesta seção; um psi tão nobre não tem nada a temer da detecção.

Outros Psis

Psis com as habilidades certas são os mestres indiscutíveis em detectar atividade sobrenatural próxima. Sensitivos (e antipsis, em alguns cenários) com **Percepção Psíquica** recebem automaticamente um teste para detectar qualquer uso próximo de psiquismo; telepatas e teleportadores (se usarem **Percepção Telepática** ou **Percepção Telepórtica**, respectivamente) recebem o mesmo teste para detectar o uso de seus poderes específicos. Ao desenvolver habilidades do zero, observe que adicionar a ampliação Reflexivo a Detectar (Atividade Psíquica) a transforma em um sentido passivo, permitindo um teste semelhante.

Mesmo que não haja um psi no alcance quando uma habilidade for usada, os sensitivos que apareçam mais tarde poderão captar vestígios do que aconteceu, usando o **Farejador de Assinatura**, **Retrocognição**, **Flashbacks Retrocognitivos** ou a vantagem de Psicometria.

Se técnicas psíquicas estiverem sendo usadas no jogo, observe que um usuário de psiquismo pode reduzir ou evitar essa chance de detecção com Ocultar Assinatura (**GURPS Poderes Psíquicos**, pág. 43); essa técnica pode ser usada com qualquer habilidade psíquica. A penalidade ao NH e o custo de PF necessários devem manter isso sob controle, no entanto, e o Mestre pode aumentar *qualquer* um deles (por decreto) se essa técnica parecer estar desequilibrando o jogo.

Tecnologia Psíquica

A psicotrônica (págs. 32–33) pode substituir a PES na detecção do psiquismo. O equivalente paranormal de um detector de radiação pode disparar ao detectar atividade psíquica nas proximidades. Escudos mentais eletrônicos (**GURPS Ultra-Tech**, pág. 188) não são perfeitos, mas se *resistirem* com sucesso a um ataque, um alarme embutido alerta o usuário. Se o psiquismo for conhecido, as salas de reuniões das principais empresas possuem geradores de estática psi e detectores de ondas psíquicas para proteção e alerta.



Para fins de jogo, a tecnologia psíquica permite ao Mestre tornar o medo de ser detectado em problema, mesmo sem outros psis por perto. Para simplificar, cada dispositivo pode receber uma habilidade psíquica e um NH apropriados. A sugestão sobre dispositivos mundanos também se aplica aqui — mesmo que psicotrônicos intencionais sejam incomuns, eletrônicos comuns podem preencher essa lacuna. Por exemplo, o uso de psiquismo pode criar uma ressonância em luminárias, permitindo que um observador treinado faça um teste de Percepção para identificar o “zumbido” característico.

Deixe o Psi Vencer

Este capítulo detalha várias maneiras de combater o psiquismo, evitar que ele estrague a trama, tornar seu uso mais arriscado, e assim por diante. Às vezes, isso é necessário para manter o enredo de uma aventura fluindo. No entanto, os seguintes conselhos podem ser os mais importantes deste livro:

Os psis devem ser capazes de usar seus poderes com sucesso, para obter resultados que ações normais não conseguiriam.

Leitores de mentes *devem* ser capazes de roubar senhas e segredos obscuros das mentes daqueles ao seu redor. Teleportadores *devem* ser capazes de entrar em um cofre trancado para pegar um item bem guardado. Sensitivos *devem* ser capazes de antecipar seus oponentes e evitar perigos iminentes. Ciberpsis *devem* ser capazes de transformar sistemas de computador avançados e poderosos em animais de estimação.

Os jogadores comprem habilidades psíquicas por esse motivo: para fazer coisas legais e impossíveis que nenhuma pessoa comum conseguiria (ou, pelo menos, para fazer coisas *melhor* do que alguém que não seja psi conseguiria). Se o Mestre permite que os jogadores comprem essas habilidades, é simplesmente injusto torná-las impossíveis de usar e frustrante torná-las menos eficazes do que “trabalho braçal simples e honesto”. Obstáculos e contramedidas devem existir para *desafiar* os psis, não para tornar suas habilidades inúteis ou inconsequentes.

Algumas campanhas podem intencionalmente ir contra essa regra, tratando o psiquismo como uma vantagem menor ou até mesmo uma maldição. Isso é aceitável, desde que o Mestre deixe isso bem claro para os jogadores *antes* do início do jogo. Caso contrário, a maioria dos jogadores espera que o psiquismo seja útil, confiável e (acima de tudo) *divertido*.

Detecção Mundana

Na maioria dos jogos, os “normais” superam em número os psis em uma boa quantidade. Portanto, mesmo que a pessoa média tenha menos probabilidade de detectar psiquismo, eles representam uma ameaça muito maior. Regras detalhadas para detectar o uso de psiquismo podem ser encontradas em **GURPS Poderes Psíquicos** (págs. 11–12). Para quem não possui esse livro, as seguintes regras simplificadas podem ser úteis.

Um alvo pode fazer um teste de Percepção para perceber que está sendo afetado por algo. Efeitos físicos extremos (por exemplo, dano em PV) são percebidos automaticamente; outros efeitos exigem um teste com um modificador definido pelo Mestre. O psiquismo não invasivo (por exemplo, PES) e um fracasso psíquico (ou seja, o usuário fracassou em seu teste de habilidade ou atributo) não podem ser detectados.

Mesmo que o teste de detecção seja bem-sucedido, alguém não familiarizado com psiquismo pode atribuir isso a alguma outra causa estranha. Faça um teste de IQ-4 ou uma perícia apropriada. Em caso de falha crítica ou fracasso, ele culpa intervenção divina, doença, etc. Em caso de sucesso, ele percebe que uma fonte externa é responsável (ou, se estiver familiarizado com psiquismo, reconhece seus efeitos). Em caso de sucesso decisivo, ele recebe outro teste de resistência imediato!

APÊNDICE

FICÇÃO

INSPIRADORA

Os seguintes livros, filmes e programas de televisão são excelentes fontes de ideias para campanhas psíquicas e sementes de aventura. Embora grande parte dessa ficção seja boa por si só, observe que algumas delas foram escolhidas pela compatibilidade com jogos em detrimento da excelência literária.

LIVROS

Bester, Alfred. *The Demolished Man* (Sidgwick & Jackson, 1953). Romance premiado que explora como a telepatia “soa”, entre outras coisas. Veja também *The Stars My Destination* (1956) para um cenário com teletransporte onipresente.

Blish, James. *Jack of Eagles* (Avon, 1982). Um sensitivo em ascensão se envolve no conflito entre duas facções psíquicas subterrâneas. Relaciona o psiquismo à ciência e à matemática.

King, Stephen. *A Zona Morta* e *A Incendiária* (Viking, 1979 e 1980). O primeiro livro retrata a precognição como algo poderoso e aterrorizante, enquanto o segundo apresenta uma família psíquica tentando escapar de agentes do governo; ambas as adaptações cinematográficas valem a pena ser assistidas.

Lumley, Brian. *Necroscope* (Tor, 1986) e sequências. Mal escrito, mas o cenário (agentes de “PESpionagem” lutam contra inimigos da Guerra Fria e monstros ocasionais) contribui para uma campanha maravilhosa.

May, Julian. *The Many Coloured Land* (Collins, 1985), *Intervention* (Collins, 1987) e sequências. Duas séries interligadas que apresentam habilidades psíquicas agrupadas por poder, linhagens psíquicas, amplificadores psicotrônicos e gestalts.

McCaffrey, Anne. *To Ride Pegasus* (Del Rey, 1973), *The Rowan* (Ace, 1990) e sequências. Duas séries ambientadas em um mundo em que o psiquismo é aceito, compreendido e mantém a sociedade funcionando.

Niven, Larry. *Flatlander* (Del Rey, 1995). Uma coletânea de contos sobre Gil “O Braço” Hamilton, um detetive de ficção científica/noir com modestas (mas muito úteis) habilidades de PES e telecinética.

Smith, EE “Doc.” *Triplanetary* (Fantasy Press, 1948) e sequências. A série *Lensman* combina ópera espacial com psis incrivelmente poderosos e foi adaptada para o **GURPS Terceira Edição** como **GURPS Lensman**.

QUADRINHOS

Claremont, Chris; Byrne, John; e outros. *Fabulosos X-Men* (Marvel, 1963-presente). A *Saga da Fênix Negra* (1980) é um bom ponto de partida, devido ao seu foco na psi Jean Grey e à introdução do Clube do Inferno.

Ellis, Warren e Duffield, Paul. *FreakAngels* (Avatar Press, 2008-presente). Inspirado no romance de John Wyndham, *The*

Midwich Cuckoos (Penguin, 2000). Uma dúzia de poderosos psis acidentalmente acabaram com o mundo; agora trabalham para reconstruí-lo. Leitura gratuita em www.freakangels.com.

FILMES

Akira (Katsuhiro Otomo, 1988). Um anime imperdível que demonstra psiquismo descontrolado, laboratórios secretos do governo e vários dos temas das páginas 6 a 8.

Fúria, A (Brian De Palma, 1978). Thriller sobre o cultivo de psis como armas, com uma boa dose de *Sua Cabeça Faz Bum!* (pág. 7).

Guerra nas Estrelas (George Lucas, 1977) e sequências. Uso intenso do psiquismo (“a Força”) em um contexto de ópera espacial, incluindo sequências de treinamento e esgrima telecinética.

Heróis (Paul McGuigan, 2009). Psis em fuga lutam contra uma conspiração psíquica maligna. Descaradamente vulgar, mas sem dúvida o filme de “ação psíquica” mais puro até agora.

Homens que Encaravam Cabras, Os (Grant Heslov, 2009). Uma comédia de humor negro que zomba do Projeto Stargate (pág. 5) e dos “monges guerreiros” que dele emergiram. Baseado no livro de não ficção homônimo de Jon Ronson (Simon & Schuster, 2005).

Scanners: Sua Mente Pode Destruir (David Cronenberg, 1981). Representação icônica de psiquismo como horror (veja pág. 7); também apresenta a criação intencional do psiquismo, drogas psicotrônicas e batalhas psi versus psi.

Serenity: A Luta pelo Amanhã (Joss Whedon, 2005). Uma agente de operações secretas caça uma psi e o segredo que ela acidentalmente descobriu. Boa representação de uma guerreira com poderes psíquicos e de psiquismo como uma maldição que destrói a sanidade.

X-Men: o Filme e *X-Men 2* (Bryan Singer, 2000 e 2003). Excelente retrato do medo da sociedade em relação ao desconhecido e do quão poderoso um telepata pode ser.

TELEVISÃO

Arquivo Roswell (Jason Katims, 1999–2002). Quatro alienígenas com aparência humana e poderes psíquicos extremamente versáteis se escondem das autoridades enquanto fazem amizade com humanos.

Charmed: Jovens Bruxas (Constance M. Burge, 1998–2006). Três irmãs usam seus poderes psíquicos para lutar contra demônios e feiticeiros nesta série propositalmente cafona que mistura psiquismo e magia.

Seres do Amanhã (Roger Price, 1973–1979 e 1992–1995). Essa análise do próximo estágio da evolução ajudou a popularizar o termo *Homo superior* para psis; as duas séries adotam abordagens diferentes para o mesmo tema.

ÍNDICE

- Abençoado, vantagem, problemas potenciais com, 28.
Aceitação (reação pública), 18.
Adolescência (estrutura de campanha), 19–20.
Agentes psicretos, 24.
Água, contaminada, 33.
Alienígenas e psiquismo, 7–10; *intervenção*, 9; *tema*, 7–8.
Almas especiais como fonte de psiquismo, 10.
Ampliações, novas, 26, 27.
Amplitude de habilidades em campanhas, 13–14.
Antecedente Incomum (Psiquismo), vantagem, 13, 27.
Antipsi, 7, 31–32; *desmistificadores e*, 16; *em cenários*, 17, 24; *latente*, 7; *outros poderes e*, 21; *veja também* Contramedidas.
Aperto Telecinético, habilidade, problemas potenciais com, 30.
Apocalipse, previsão, 20.
Aprimoramento (estrutura de campanha), 20–21.
Assassinos silenciosos, habilidades que são, 30.
Autoteleporte, habilidade, problemas potenciais com, 30.
Barreiras mentais, 27.
Buscadores, 16.
Calcanhar de Aquiles, 27.
Campanhas, estruturas, 19–24; *sobrepondo dificuldades em*, 28–35; *psiquismo em cenários*, 15–19, 25–27; *seleção de habilidades e poderes*, 11–12; *condições iniciais*, 13–14; *temas*, 6–8.
Característica mental, psiquismo como, 6, 9.
Carisma, vantagem, 5.
Cartas Zener, 7.
Catapsiquia, habilidade, 27, problemas potenciais com, 28.
Cenários, psiquismo em, 15–19, 25–27.
Cerebral, dano, 9; *enxertos como fonte de psiquismo*, 9; *psiquismo e*, 8–9.
Certeza sobre futuro, 29.
Cético, 16.
Cético, qualidade, 17, 24, 31–32.
Charlatões, 16, 17.
Choque de adrenalina como fonte de psiquismo, 9.
Ciência e psiquismo, 4–6.
Cirurgia para obter psiquismo, 9.
Clareza sobre o futuro, 29.
Código de Honra Code of Honor (Psíquico), desvantagem, 34.
Comum (frequência do psiquismo), 16.
Confiável, limitação, 12.
Conhecimento público do psiquismo, 16–19.
Consciência alterada como fonte de psiquismo, 10.
Contaminando a água, 33.
Contatando espíritos, 6.
Contramedidas ao psiquismo, 5, 31–33; *uso excessivo*, 32, 35; *veja também* Antipsi.
Controle de Emoção, habilidade, problemas potenciais com, 29.
Controle de informações em campanhas, 28–29, 33–34.
Controle mental de PdMs, 29–30.
Cósmico, ampliação, sem teste, 26; *Sem Regra do 16*, 26.
Crenças antigas sobre o psiquismo, 4.
Crenças psíquicas, 4–8.
Crenças sobre psiquismo, 4–8.
Crime (estrutura de campanha), 22.
Cura, vantagem, problemas potenciais com, 30.
Curar, habilidade, problemas potenciais com, 30.
Curtos-circuitos psíquicos, 28–35.
Deferência (reação pública), 18–19.
Definindo parâmetros do psiquismo, 5–6.
Deixe o psi vencer, 35.
Descoberta (estrutura de campanha), 19–20.
Desmistificadores, 16.
Desvantagens, novas, 18, 27, 34; *psiquismo e*, 27.
Detecção de Mentiras, perícia, 28.
Detecção mundana, 35.
Detectando psiquismo, 34–35.
Detetives com psiquismo, 23.
Distração, 34.
Distribuindo informação, 33–34.
Divisões em organizações, especial, 23.
Drenar Emoção, habilidade, problemas potenciais com, 28, 29.
Drogas, psiquismo, 33; *exemplos*, 9, 10, 16, 19.
EEG, 7.
Efeito observador, 7.
Empatia, vantagem, problemas potenciais com, 28.
Empoderando os impotentes (estrutura de campanha), 6–7.
Emulando extremos psíquicos, 25–27.
Equipamento, psíquico, 32, 35; *veja também* *Psicobotânica*, *Psicotrônica*.
Escolhas do jogador para explicações para o psiquismo, 8.
Escondido (estrutura de campanha), 21–22.
Esotéricas, opções para obter psiquismo, 10; *perícias como psiquismo*, 12.
Espíritos e psiquismo, 6.
Estigma Social, desvantagem, 18.
Estruturas, campanha, 19–24.
Exoteleporte, habilidade, problemas potenciais com, 30.
Fácil de Decifrar, desvantagem, 27.
Facilmente Resistido, limitação, 25.
Fama (estrutura de campanha), 23.
Farejador de Assinatura, habilidade, problemas potenciais com, 30.
Ficção inspiradora, 36.
Filmes, inspiração, 36.
Físico, efeitos do poder, 6; *razões para psiquismo*, 8–9.
Flashbacks Retrocognitivos, habilidade, problemas potenciais com, 28.
Fontes externas de poder, 6.
Forças psispeciais, 24.
Fornecendo evidências sólidas, 34.
Frequência, em cenários modernos, 15–16; *em cenários não-modernos*, 15.
Funções do cérebro, 8–9.
Furtividade telepática, problemas potenciais com, 30.
Futuro, vendo o, 29.
Gatilhos para psiquismo, 9–10.
Genética como fonte de psiquismo, 8–9.
Glossário, 4.
Grau de perícia, 14.
GURPS, 3, 4, 5, 9, 11, 13, 14, 21, 23, 25, 26, 32; *Artes Marciais*, 10, 24; *Bio-Tech*, 9; *Lensman*, 36; *Mistérios*, 23, 34; *Módulo Básico*, 3, 11; *Mundos Infinitos*, 19, 24; *Poderes*, 3, 6, 9, 11, 12, 25, 26, 28; *Poderes Psíquicos*, 3, 8, 11, 12, 19, 23, 25, 31, 35; *Power-Ups 1: Imbuements*, 12; *Psiquismo*, 3; *Supers*, 3, 16, 21; *Taumatologia*, 5; *Traveller: Psionic Institutes*, 10; *Ultra-Tech*, 3, 32, 35; *Viagem Espacial*, 8, 10; *Y2K*, 20.
GURPS Poderes Psíquicos, usando, 3, 11.
Habilidade única para psis iniciantes, 13–14.
Habilidades baseadas em furtividade, problemas potenciais com, 30.
Habilidades de segunda visão interferindo em campanhas, 28–29.
Habilidades e vantagens problemas, 28–31, 34, 35.
Habilidades flexíveis (método de criação de personagem), 11.
Habilidades iniciais irrestritas, 14.
Habilidades trava-enredo, 28–31, 34.
Habilidades, antipsi, 31–32; *definindo*, 11–12; *para detectar outros psis*, 35; *problemas potenciais com*, 28–31, 34, 35; *número inicial de*, 13–14; *seleção inicial*, 11–12; *veja também* Poderes.
História e psiquismo, 4–5.
Histórico de publicação, 3.
Holofote (estrutura de campanha), 20.
Homo superior (tema), 7.
Incomum (frequência do psiquismo), 16.
Infinity Ilimitada e psiquismo, 24.
Informação, controlando em campanhas, 28–29, 33–34.
Iniciais, condições de campanha, 13–14; *limite ao NH*, 14; *nível de poder*, 13; *personagens psis*, 11–14.
Inimigo, desvantagem, 17, 18, 21–22.
Institutos psíquicos, 10, 17.
Institutos, psíquicos, 10, 17.
Intervenção para obter psiquismo, 9.
Intuição, vantagem, problemas potenciais com, 28.
Invasões de privacidade, 28.
Investigação (estrutura de campanha), 23.
Jogada gatilho para determinar potencial, 9.
Jornadas pessoais (estrutura de campanha), 21.
Latência universal, *veja* Latência.
Latência, 4, 14; *determinando*, 7; *poderes*, 14; *supressão*, 33; *desencadeando habilidades*, 9, 10; *universal*, 8, 17.

Leitura da Mente, vantagem, 27; *problemas potenciais* com, 28.
 Levitação, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Limitações, novas, 25; *habilidades psíquicas* e, 27.
 Limites conhecidos do psiquismo, 31.
 Limites de distância do psiquismo, 31.
 Lista de poderes psíquicos, 3.
 Lista fechada de habilidades (método de criação de personagem), 11.
 Livros, inspiração, 36.
 Magnetismo pessoal, 5.
 Mal-entendido, 34.
 Média de pessoas com poderes, 20.
 Médico, equipamento para determinar o psiquismo, 7; *intervenção para obter psiquismo*, 9.
 Medo de Detecção, 30, 34–35.
 Mente focada como fonte de psiquismo, 9–10.
 Mesmerismo, 5.
 Metáfora da puberdade, 6.
 Militarismo (estrutura de campanha), 24.
 Misticismo, 4, 6.
 Mudando a sociedade, 22.
 Muito comum (frequência do psiquismo), 16.
 Muito raro (frequência do psiquismo), 15.
 Mundos alternativos e psiquismo, 24.
 Negacionistas, 16.
 Nível de poder, inicial, 13.
 Obstáculos ao psiquismo, 31–33; *veja também Contramedidas ao psiquismo*, Habilidades e Vantagens Problemas.
 Onipresente (frequência do psiquismo), 16.
 Opções para modificador de poder, 5, 12, 26.
 Oráculo, vantagem, problemas potenciais com, 28.
 Origens internas dos poderes psíquicos, 6.
 Outros poderes e psiquismo, 17, 21.
 Palpites Psíquicos, habilidade, problemas potenciais com, 28.
 Parapsicologia, 4, 5, 18.
 Passando por mudanças (tema), 6.
 Patrocínio, 23.
 Patrono, vantagem, 17, 23.
 Percepção de Emoções, habilidade, problemas potenciais com, 28.
 Perícia Abrangente (Psiquismo), 5, 7, 17.
 Perícias cinematográficas de artes marciais como psiquismo, 12.
 Perícias de artes marciais como psiquismo, 12.
 Perícias de imbuir como psiquismo, 12.
 Perícias, esotéricas, 12; *de imbuir*, 12; *NH no psiquismo*, 14; *psíquicas*, 12, 14.
 Permitindo o psiquismo ser útil, 35.
 Personal restraint como psiquismo-use deterrent, 34.
 PES, habilidades de, problemas potenciais com, 28, 29.
 PESpionagem (estrutura de campanha), 24.

Pesquisa psíquica, 5, 6, 24.
 Photokinetic stealth, problemas potenciais com, 30.
 Photorefraction, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Pirocinese, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Plano astral, 19.
 Poder (estrutura de campanha), 22–23.
 Poder Cósmico, vantagem, 26.
 Poder único para psis iniciantes, 14.
 Poderes, definindo, 11–12; *psiquismo vs. outros*, 21; *número inicial de* 13, 14; *seleção inicial*, 11–12; *veja também* Habilidades.
 Política (estrutura de campanha), 22.
 Possessão, vantagem, problemas potenciais com, 30.
 Potencial para psiquismo, 8–10.
 Potencial psíquico, 8–10.
 Precognição, vantagem, problemas potenciais com, 28, 29.
 Prevendo um apocalipse, 20.
 Privacidade e psiquismo, 28.
 Prognóstico, habilidade, problemas potenciais com, 28, 29.
 Projeto Stargate, 5.
 Projetores constantes, 27.
 Provando resultados de investigações, 34.
 Pseudociência, 6.
 Psicobotânica, 5, 24, 32.
 Psicomетria, vantagem, problemas potenciais com, 28.
 Psicotrônica, 4–7, 18, 24, 30; *efeitos no psiquismo*, 5, 32–33, 35; *definição de termo*, 4; *veja também* Drogas.
 Psíquico, ampliação, 27.
 Psíquico, definição de termo, 4.
 Psiquismo das antigas, 5.
 Psiquismo desconhecido, 17.
 Psiquismo divinal, 26.
 Psiquismo fraco, 25.
 Psiquismo infalível, 26.
 Psiquismo irresistível, 26.
 Psiquismo não-humano, habilidade, 10; *veja também* Alienígenas e Psiquismo.
 Psiquismo negado, 17.
 Psiquismo progressivo, 26.
 Psiquismo reconhecido, 18.
 Psiquismo sob suspeita, 16–17.
 Psiquismo, definição de termo, 4.
 Psis da casa ao lado (estrutura de campanha), 20.
 Psi-tech, 4, 32, 35; *veja também* Psicobotânica, Psicotrônica.
 Punhalada Mental, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Pyramid, 12.
 Quadrinhos, inspiração, 36.
 Químicos para obter psiquismo, 10; *veja também* Drogas.

Racionando informação, 33–34.
 Raro (frequência do psiquismo), 15.
 Reação pública ao psiquismo, 18–19.
 Reconhecimento Social, vantagem, 18, 19.
 Relâmpago, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Representando um psi, 11–12.
 Requisito de experiência para psiquismo, 9–10.
 Responsabilidade (estrutura de campanha), 23–24.
 Retrocognição, habilidade, problemas potenciais com, 28.
 Roubar Sonhos, habilidade, problemas potenciais com, 28, 30.
 Saber demais, 28–29, 33–34.
 Saltando entre mundos e psiquismo, 24.
 Segredo (Psi), desvantagem, 17, 18.
 Seleção aberta de habilidades, 11.
 Seleção aberta de poderes, 12.
 Selecionando poderes e habilidades, 11–12.
 Sobrevivência (estrutura de campanha), 21–22.
 Somente Psíquico, ampliação, 27.
 Sonda Mental, vantagem, problemas potenciais com, 28.
 Stargate, Projeto, 5.
 Sua cabeça faz bum! (tema), 7.
 Sugestão, habilidade, problemas potenciais com, 29.
 Sugestões de características de PdJ, 6–8.
 Sugestões de características de personagem, 6–8, 24–27, 34; *antipsi*, 31.
 Sugestões de características, *veja* Sugestões de Características de Personagens.
 Superando dificuldades do psiquismo, 28–35.
 Supersensitivo, desvantagem, 27.
 Talento, vantagem, 5, 8, 9, 14, 25.
 Tecnologia e psiquismo, 32; *veja também* Psicotrônica.
 Telecontrole, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Telepatas e barreiras mentais, 27.
 Telepatia, poder, problemas potenciais com, 28.
 Televisão, inspiração, 36.
 Temas, 6–8.
 Temor (reação pública), 18.
 Testando para psiquismo, 7.
 Testes psíquicos, 7.
 Tomadas completas, problemas potenciais com, 30.
 Tomadas explícitas, 29.
 Tomadas sutis, 29.
 Tomando controle de mentes, 29–30.
 Treinamento, 10, 20–21.
 Troca Mental, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Turvação Mental, habilidade, problemas potenciais com, 30.
 Um poder para psis iniciantes, 14.
 Uma habilidade para psis iniciantes, 13–14.
 Uso excessivo de contramedidas, 32, 35.
 Vantagens, *veja* Habilidades.
 Vendo o futuro, 29.
 Visão vitoriana do psiquismo, 4–5.
 Visões do psiquismo, 4–5.
 Visões modernas do psiquismo, 5.
 Visões, habilidade, problemas potenciais com, 28, 29.
 Voto, desvantagem, 34.

Nos anos 80, fui treinado em Fort Bragg em uma iniciativa secreta de codinome Projeto Jedi. O objetivo do projeto era criar Super Soldados.

– Lyn Cassady,

Os Homens que Encaravam Cabras